Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

3 CDs **JOC FULL!** ENCLAVE

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle ● Iunie 2007 13,5 LEI



PREVIEW
Clive Barker's Jericho

HANDS-ON
Overlord

REVIEW
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

SPIDER-MAN 3
THE GAME


32 review
UFO: EXTRATERRESTRIALS


preview 22
FOOTBALL MANAGER LIVE


12 WEBCAM-URI ÎN TEST 68 test comparativ
COMUNICARE VIRTUALĂ

DEMO LIVE FOR SPEED ■ SAM AND MAX: REALITY 2.0 **MODS** C&C 3 WORLD BUILDER ■ DARKSTAR ONE MOD TOOLS ■ PORTAL GUN UT2004 ■ S.T.A.L.K.E.R. SHADER MOD ■ OBLIVION CONSTRUCTION SET **FILME** GUITAR HERO 2 ■ GODS AND HEROES: ROME RISING ■ HOUR OF VICTORY ■ MANHUNT 2 ■ STRANGLEHOLD ■ TWO WORLDS **SCREENSAVER** GHOST RIDER **DRIVERE** ATI CATALYST 7.4 CCC **PATCH** DEFCON ■ PACIFIC STORM ■ UFO AFTERLIGHT ■ VIRTUA TENNIS 3 **ANTIVIRUS** KAV PERSONAL 7.0.0.6B **FREEWARE** ATI TRAY TOOLS ■ IRFANVIEW EXTRA COUNTER-STRIKE 2D



LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:



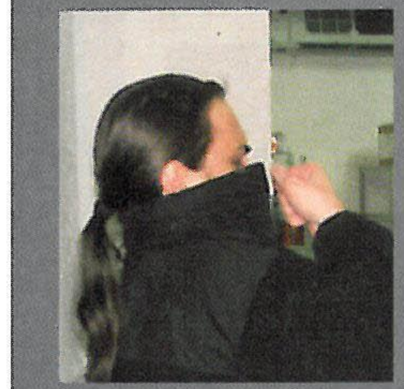
Jocurile sunt prea scumpe

Genial! Mai ales că afirmaţia vine din partea unei persoane a cărei ocupaţie este să producă şi ulterior să vândă jocuri. Declaraţia a fost făcută în prima zi a târgului Nordic Game de către Kevin Bruner, co-fondator Telltale Games şi cu o experienţă de 12 ani în industrie. Kevin Bruner a mai colaborat şi cu Philips pentru CD-i sau cu MTV pentru game show-ul difuzat de aceştia. Dacă aceste cuvinte ar fi fost spuse de altcineva, aş fi fost sigur că respectivul este doar în căutarea unui plus la imagine, dar omul acesta este un puternic susţinător al producţiei indie şi, mai mult decât atât, cea mai bună dovadă este preţul la care e comercializată seria Sam&Max: nouă dolari pentru un episod sau 35 pentru toate cele şase care compun primul episod. Da, sunt de acord că preţul jocurilor este prea mare şi, dacă toată lumea se plânge de nivelul mare al pirateriei, poate ar trebui să facă şi ei un pas. Vânzările au crescut de la an la an, distribuţia digitală îi scuteşte de multe costuri, însă nivelul preţurilor a rămas în general acelaşi. Dacă ar fi să luăm în considerare şi faptul că reclama in-game, o sursă bunicică de venit, este prezentă din ce în ce mai des în jocuri, este evident că sumele încasate au crescut considerabil, în timp ce costurile de producţie nu au crescut decât în cazurile unor licenţe foarte scumpe. Nu pot să uit mişcarea pe care a făcut-o Take Two când, în 2004, a lansat jocul ESPN NFL 2K5 la preţul de 19.99 $, cu 30 de dolari mai puţin decât Madden-ul celor de la EA. Este adevărat că, după ce EA a încheiat acordul de exclusivitate pentru NFL, Take Two a fost trimis să joace, la propriu şi la figurat, într-o ligă inferioară, dar a lăsat în urmă dovada că se poate. Dacă s-a putut atunci, cu siguranţă se poate şi acum, iar faptul că acest mesaj a fost transmis de Kevin Bruner în cadrul unui eveniment de importanţa Nordic Game-ului din Suedia este un pas înainte spre un preţ corect.

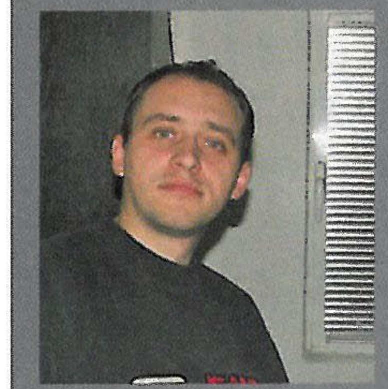
Folosesc încheierea acestui editorial pentru a vă anunţa faptul că deşi DVD-ul 9 ar fi trebuit să fie un cadou doar pentru numărul de mai, a devenit un „cadou" permanent, de care sperăm să vă bucuraţi. De asemenea, trebuie să anunţ că numărul de august va fi ultimul care va fi disponibil şi în varianta cu CD, fapt pentru care rugăm abonaţii LEVEL CD să ne contacteze. Ah şi bineînţeles… a început „Tu Faci Jocurile", aşa că la muncă cu voi.

■ **Rzarectha**

TOP 3 / REDACTOR



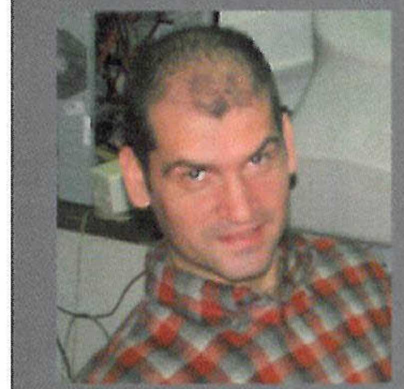
cioLAN
1. SpellForce 2 - Dragon Storm
2. UFO: Extraterrestrials
3. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles



BogdanS
1. Epson EMP-TW700
2. ViewStar 26T11
3. Packard Bell Store and Play 3500



Locke
1. UFO: Extraterrestrials
2. Spider-Man 3
3. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles



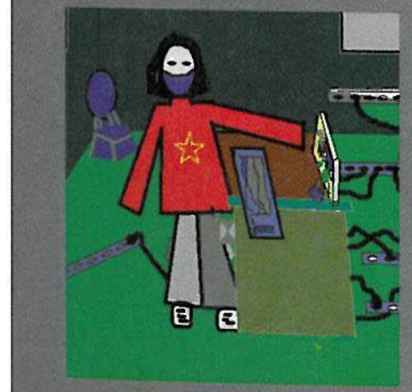
Marius
1. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
2. SpellForce 2 - Dragon Storm
3. UFO: Extraterrestrials



Rzarectha
1. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
2. Spider-Man 3
3. Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup



KiMO
1. SpellForce 2 - Dragon Storm
2. Spiderman 3
3. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles



Koniec
1. UFO: Extraterrestrials
2. Spider-Man 3
3. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

cuprins cd/dvd

Demo

Alpha Prime (DVD)
ArmA: Armed Assault (DVD)
Beyond the Red Line (DVD)
Dawn Of Magic (DVD)
The Hell in Vietnam (DVD)
Live for Speed S2 Alpha W
Rush for the Bomb (DVD)
Sam and Max: Reality 2.0
Shrek the Third (DVD)
Theatre of War (DVD)

MODs

Command and Conquer 3 World Builder
Darkstar One Mod Tools
Grey Wolves SuperMod v1.1a (DVD)
Portal Gun UT2004
S.T.A.L.K.E.R. Shader Mod
Oblivion Construction Set
Total Rebalance Mod v2.00 (UFO Afterlight)

Filme

Call of Duty 4 (DVD)
Crysis (DVD)
Forza Motorsport 2 (DVD)
Guitar Hero 2
Gods and Heroes: Rome Rising
God of War 2 (DVD)
Halo 2 Vista (DVD)
Hour of Victory
Clive Barker's Jericho (DVD)
Lost Planet: Extreme Condition (DVD)
Manhunt 2
MK Armaggedon (DVD)
Medal of Honor: Airborne (DVD)
Overlord (DVD)
Resident Evil 4: Wii Edition (DVD)
The Settlers: Rise of an Empire (DVD)
SpaceForce: Rogue Universe (DVD)
Spider-Man 3 (DVD)
Stranglehold (the experience)
Super Paper Mario (DVD)
Tenchu Z (DVD)
Two Worlds
World in Conflict (DVD)

Imagini

Halo 2 Vista
Heavenly Sword
Lost Planet: Extreme Condition
Stranger
Turning Point: Fall of Liberty
Warfare

Wallpaper

Aion: The Tower of Eternity
City of Heroes
City of Villains
Crysis
Loki
War Front: Turning Point
World in Conflict

Screensaver

Ghost Rider

Drivere

ATI Catalyst 7.4 CCC
NVIDIA ForceWare 93.71 (DVD)

Patch

Battlefield 2142 v1.25 (DVD)
Battlestations Midway v1.1 (DVD)
Command and Conquer 3 v1.04 (DVD)
DEFCON v1.4
Devil May Cry 3 v1.3.0 (DVD)
Rise of the Witch-king v.2.0 (DVD)
Pacific Storm v1.4
Resident Evil 4 v1.10 (DVD)
Silent Hunter 4 v1.2 (DVD)
UFO Afterlight v1.5
Virtua Tennis 3 v1.01
Vampire - Bloodlines v4.02AT (DVD)

Antivirus

KAV Personal 7.0.0.6b

Freeware

Any FLV Player 1.0.2
ATI Tray Tools 1.3.6.1034b
IrfanView 4.00
NFO Maker 2 Pro 2.0.13
nVIDIA Videocard Tweaker 3.4
OpenOffice.org 2.2.0 Final (DVD)
Opera 9.20.8771 Final (DVD)

Shareware

Ad-Aware 2007 Beta 6 (DVD)
dvdSanta 4.50
EVEREST Ultimate Edition 2006
Nero 7 Premium 7.8.5.0 (DVD)
TuneUp Utilities 2007
WinZip 11.1

EXTRA

Counter-Strike 2D
Hidden and Dangerous Deluxe (DVD)
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței şi a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuşi, redacția nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți şi folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-şi asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



Joc Full!!!

Enclave



Într-o lume divizată în două de magie, lumea se bate pentru supraviețuire. După ce cu un mileniu în urmă, armatele din Celenheim s-au luptat fără prea mari sorți de izbândă cu Vatar şi minionii săi, iar un vrăjitor a dat cu staff-ul de pământ, despărțind lumea în două, vulcanii au erupt, cerul s-a intunecat, dar lumea a fost salvată. Celenheim a rămas ca o enclavă, separată de restul planetei de prăpăstii abisale ce împiedicau creaturile de pe partea cealaltă să ajungă la insula de civilizație. După sute de ani, conflictul aproape a fost uitat, dar pământul începe să se vindece sub picioarele locuitorilor, iar prăpăstiile să se închidă, permițând creaturilor întunericului să ia din nou sub asalt Celenheim-ul. Un nou război este pe cale să erupă.

IUNIE 2007

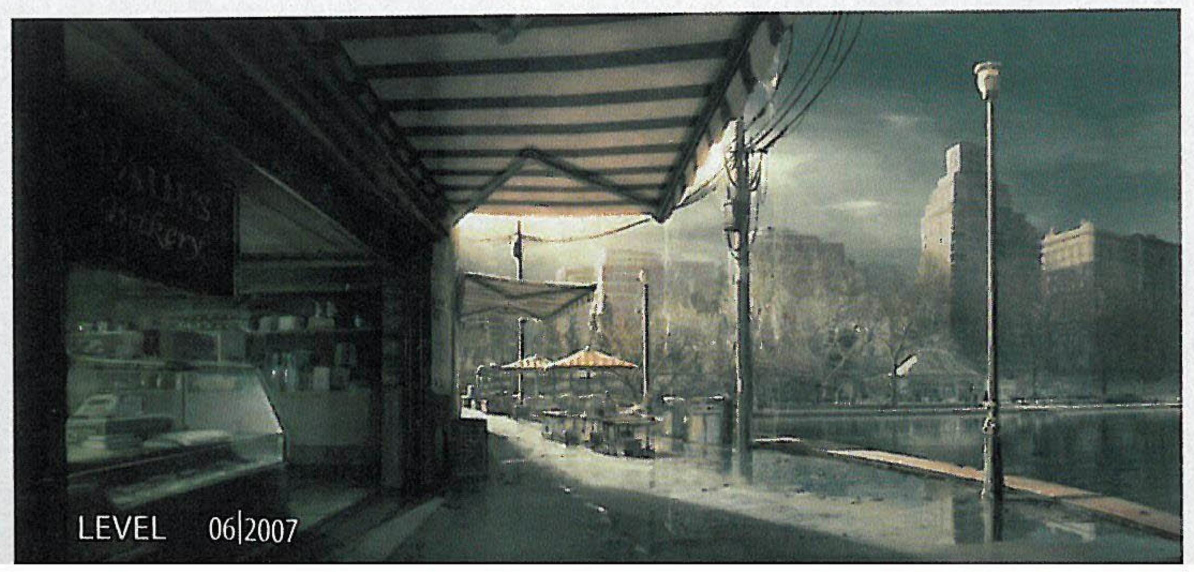
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION, ÎN SFÂRŞIT CONFIRMAT

După câteva detalii scăpate cu mult timp în urmă sub forma unor imagini pe un FTP public, iată că Ubisoft confirmă oficial existenţa unui nou joc din seria Splinter Cell. Splinter Cell: Conviction va vedea lumina zilei spre sfârşitul anului şi va fi un titlu dezvoltat exclusiv pentru Xbox 360 şi PC – Games for Windows, iar primele detalii palpabile despre viitoarele

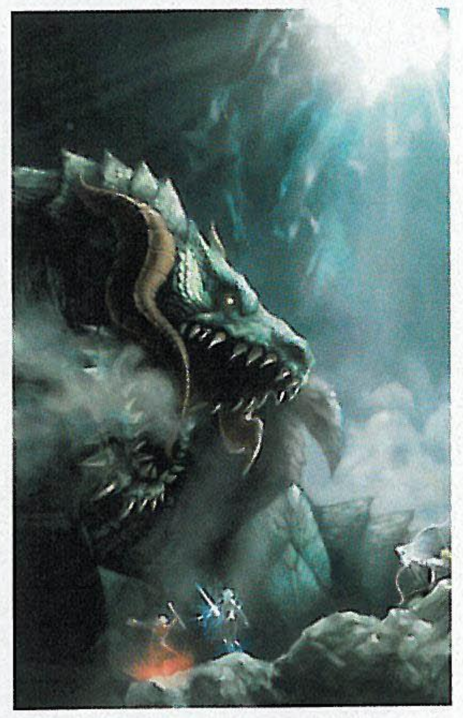


preocupări ale supersecretului superagent Sam Fisher indică incursiunea acestuia într-un mediu de joc mângâiat de razele soarelui. Dar staţi liniştiţi, asta nu înseamnă că furişatul, ocupaţiunea de bază a eroului, iese din discuţie. Chiar dacă este nevoit să acţioneze la lumina zilei, Sam va putea folosi mulţimea de trecători într-un mod cât mai dinamic cu putinţă pentru a-şi acoperi acţiunile, iar interfaţa jocului îl va ajuta să utilizeze două elemente esenţiale pentru a-şi atinge obiectivele – un indicator poreclit „hero instinct", care îi permite să distingă inamicii mai bine în mulţime, şi aşa-zisul „danger meter", care îl va avertiza când este în pericol de a fi descoperit. Bineînţeles, jucătorul va putea ucide numai terorişti sau mercenari, civilior şi gărzilor fiindu-le rezervate îndelungate reprize de somn induse, probabil, prin aplicarea unor lovituri scurte cu tăişul palmei. De asemenea, engine-ul fizic va juca un rol esenţial în Conviction, iar interactivitatea sporită cu mediul înconjurător îi va da lui Sam ocazia să folosească tot felul de obiecte pentru a da la oase, a bloca uşi împingând dulapuri în dreptul acestora şi aşa mai departe. În plus, inteligenţa artificială a adversarului va fi dinamică, astfel încât să reacţioneze la acţiunile jucătorului şi să acţioneze în mod diferit de fiecare dată.

Începutul jocului ni-l va înfăţişa pe Sam cum prinde de veste că Anna Grimsdottir (personaj responsabil de culegerea de informaţii pentru agenţia Third Echelon şi prietenă apropiată de-a lui Sam) este în pericol, spionul nostru preferat văzându-se astfel obligat să-şi unească din nou forţele cu Third Echelon pentru a-i salva pielea. Din nefericire, agenţia nu mai este ceea ce a fost odată. Lupta politică pentru putere din interior a şubrezit-o, iar Sam va primi adesea informaţii incomplete sau false, precum şi echipament inadecvat. În cele din urmă, Sam Fisher va fi nevoit să părăsească instituţia căreia i-a dedicat o bună parte din viaţă şi să devină din nou fugar. Cândva prin iarnă.



APE TULBURI LA NCSOFT



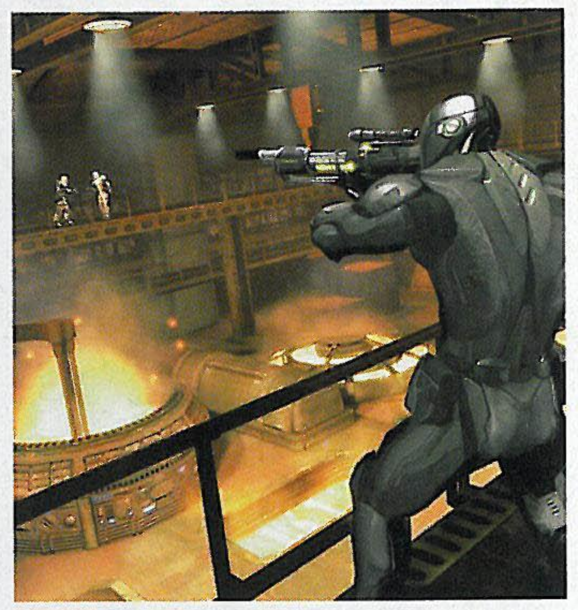
În locul mult aşteptatelor update-uri legate de Lineage III, am aflat cu surprindere că NCsoft are din nou probleme cu protejarea informaţiilor, compania fiind zguduită acum de un nou scandal după cele întâmplate în 2004, respectiv 2006, când de la NCsoft s-au scurs „toate cele necesare" pentru a pune bazele unui server pirat. Aparent, o parte dintre foştii angajaţi ai NCsoft au reuşit să sustragă, prin e-mail şi carduri de memorie, codul sursă pentru Lineage III, care a ajuns imediat în mâinile unei importante companii din Japonia (Sony?). Drept urmare, şapte dintre angajaţii care au părăsit compania în luna februarie au intrat în vizorul Poliţiei Metropolitane din Seul, care a început imediat o anchetă, NCsoft afirmând că pagubele pricinuite companiei se ridică la peste un miliard de dolari. Aur curat, nu glumă!

GLOBAL AGENDA SAU SPY-FI ACTION MMORPG

A trecut ceva vreme de când nu a mai fost anunţat un MMORPG complet nou, dar ştim cu siguranţă că mulţi producători lucrează la tot felul de titluri mai mult sau mai puţin originale. Proiectele în cauză continuă însă să rămână necunoscute curioşilor până la anunţarea lor în mod oficial. Global Agenda, de exemplu, stă pe masa de lucru de doi ani de zile în studiourile unei companii necunoscute până mai ieri, HI-REZ Studios. Două lucruri ne-au atras atenţia la anunţarea titlului de faţă. Unul e că jocul este clădit pe Unreal Engine 3, iar al doilea că va fi dispus modificării sub acţiunile jucătorilor. Cu alte cuvinte, un MMORPG cu engine dinamic. Tare am vrea s-o vedem şi pe asta.

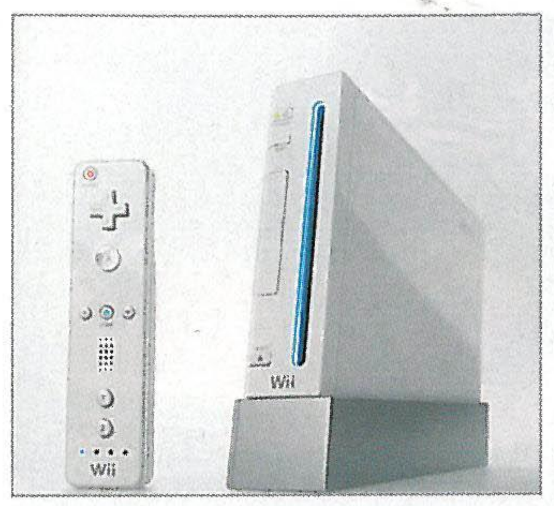


Ca idee, Global Agenda va fi un MMORPG axat pe spionaj şi a cărui acţiune se va petrece în viitor, originalitatea pe care o promite determinându-ne să-i dăm o şansă şi, eventual, două pagini la secţiunea preview. În viitor, bineînţeles.



SE VOR LANSA — IUNIE 2007

Call for Heroes: Pompolic Wars	Strategy First
Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA
Attack on Pearl Harbor	Ascaron
Colin McRae: DIRT	Codemasters
Hospital Tycoon	Codemasters
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
Shadowrun	Microsoft
Shrek the Third	Activision
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft

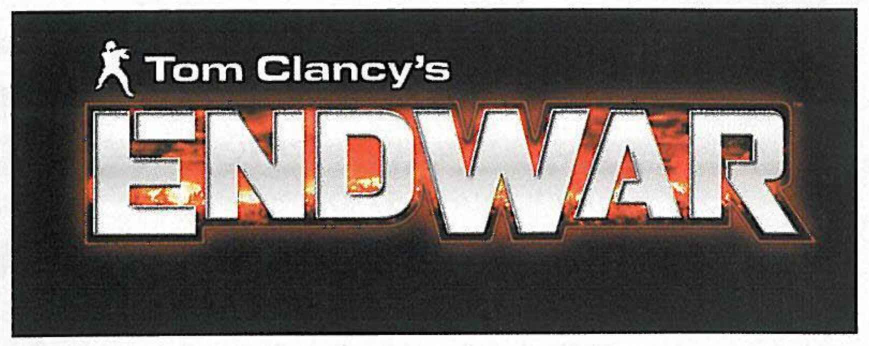


BĂTĂLIA PENTRU JAPONIA

Potrivit ultimelor cifre, bătălia pentru Japonia nu poate fi considerată ca fiind una echilibrată. Dimpotrivă, Wii-ul defilează pe lângă marele lui concurent pe această piaţă.

Cifre recente ne arată că pentru fiecare consolă PS3, Nintendo a vândut nu mai puţin de şapte Wii-uri. Mai exact, Sony a vândut 10.819 PS3-uri, în timp ce 72.393 de Wii-uri au plecat de pe rafturi, destul de aproape de recordul de 85.090 console într-o săptămână stabilit de Nintendo. Interesant este şi faptul că cea mai proastă săptămână pentru Nintendo, 47.003, este peste cea mai bună săptămână pentru Sony, 46.371. Pentru această comparaţie a fost luată în considerare perioada până la jumătatea lunii aprilie.

UBISOFT PLUSEAZĂ CU TOM CLANCY'S ENDWAR



Ubisoft a anunţat prin intermediul unui comunicat de presă că dezvoltă Tom Clancy's EndWar, un nou brand din seria Tom Clancy. Jocul Tom Clancy's EndWar este produs de o echipă de elită coordonată de veteranul Michael de Plater, creative director la Ubisoft. Membrii acestei echipe de producţie din Shanghai au deja experienţă în dezvoltarea de jocuri în universul lui Tom Clancy, printre acestea numărându-se Tom Clancy's Ghost Recon, Tom Clancy's Rainbow Six şi Tom Clancy's Splinter Cell. Lansarea jocului Tom Clancy's EndWar este programată pentru anul fiscal 2007/2008, pe consolele de ultimă generaţie.

Cu o acţiune ce se desfăşoară pe câmpurile de luptă ipotetice ale celui de-al Treilea Război Mondial, Tom Clancy's EndWar va depăşi limitele tehnologice actuale, aducând jucătorilor elemente de AI, grafică, fizică şi animaţie posibile numai graţie capacităţilor noilor platforme. Tom Clancy's EndWar a fost conceput ca o revoluţionară strategie de război, exclusiv pentru consolele next-gen.

„Echipele noastre sunt foarte entuziasmate că vor avea posibilitatea să dezvolte primul joc Tom Clancy 100% next-gen", a declarat Serge Hascoët, Chief Creative Officer la Ubisoft. „Jocurile noastre din seria Tom Clancy destinate consolelor de ultimă generaţie sunt deja o referinţă, iar Tom Clancy's EndWar va fi un joc pe măsura celor deja existente în această gamă. Un joc de strategie unic, EndWar va permite jucătorilor să îşi conducă armatele împotriva a sute de adversari online, în locaţii reale de pe mapamond, pe impresionantele câmpuri de luptă ale celui de-al Treilea Război Mondial."

Titlurile din seria Tom Clancy create de Ubisoft se numără în mod constant printre jocurile cele mai apreciate de critici şi cele mai populare în topurile de vânzări. Jocurile Tom Clancy's Rainbow Six, Tom Clancy's Splinter Cell şi Tom Clancy's Ghost Recon au înregistrat vânzări consolidate de peste 45 de milioane de exemplare până în momentul de faţă. În anul 2006, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas a fost declarat Cel mai bun FPS al anului de către Academia de Arte şi Ştiinţe Interactive (AIAS), iar Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter a obţinut premiul Cel mai bun joc al anului în cadrul prestigioase gale BAFTA.

VIOLENŢA ŞI JOCURILE. DIN NOU

Un studiu de caz comandat de Comisia Britanică de Clasificare a Filmelor (BBFC) a evidenţiat că jocurile violente nu influenţează atât de mult comportamentul gamerilor, pe cât afirmă administraţia americană. Din contră, în cele mai multe cazuri te ajută să scapi de stări nervoase, aşa cum de fapt ştim cu toţii. Da, există posibilitatea ca unii să ajungă să comită acte violente, ceea ce relevă faptul că respectivii sunt ţicniţi, nu că s-au lăsat influenţaţi de GTA. Unii dintre cei intervievaţi susţin chiar că violenţa îi deranjează în unele jocuri şi preferă să o evite (până când merg la şcoală şi li se spune în faţă că sunt nişte laşi). Oricum, e bine să vedem că din unele studii mai reiese şi adevărul, nu numai ce anumiţi politicieni vor să audă...



SISTEMUL DE DISTRIBUȚIE ONLINE STEAM A FOST SPART?

Well hump a leg and do the cha-cha, io-te că cineva a reușit s-o facă și pe asta! Pe respectivul în cauză îl „cheamă" MaddoxX, omul susținând sus și tare că a reușit să spargă baza de date a serviciului de distribuție online Steam. Aparent, MaddoxX a pătruns în sistem și a furat o mulțime de informații financiare din ograda Valve, inclusiv informații detaliate despre cărțile de credit ale companiei, DailyTech relatând că hackerul a obținut următoarele:

- Screenshots of internal Valve web pages
- A portion of Valve's Cafe directory
- Error logs Credit card information of customers
- Financial information on Valve

Mai multe informații despre năzdrăvănia lui MaddoxX le-au stat la dispoziție amatorilor pe un site anti-Steam (acum dispărut), de unde hackerul a amenințat că va răspândi documente ce conțin informații legate de cărțile de credit. Deocamdată, Valve tace.

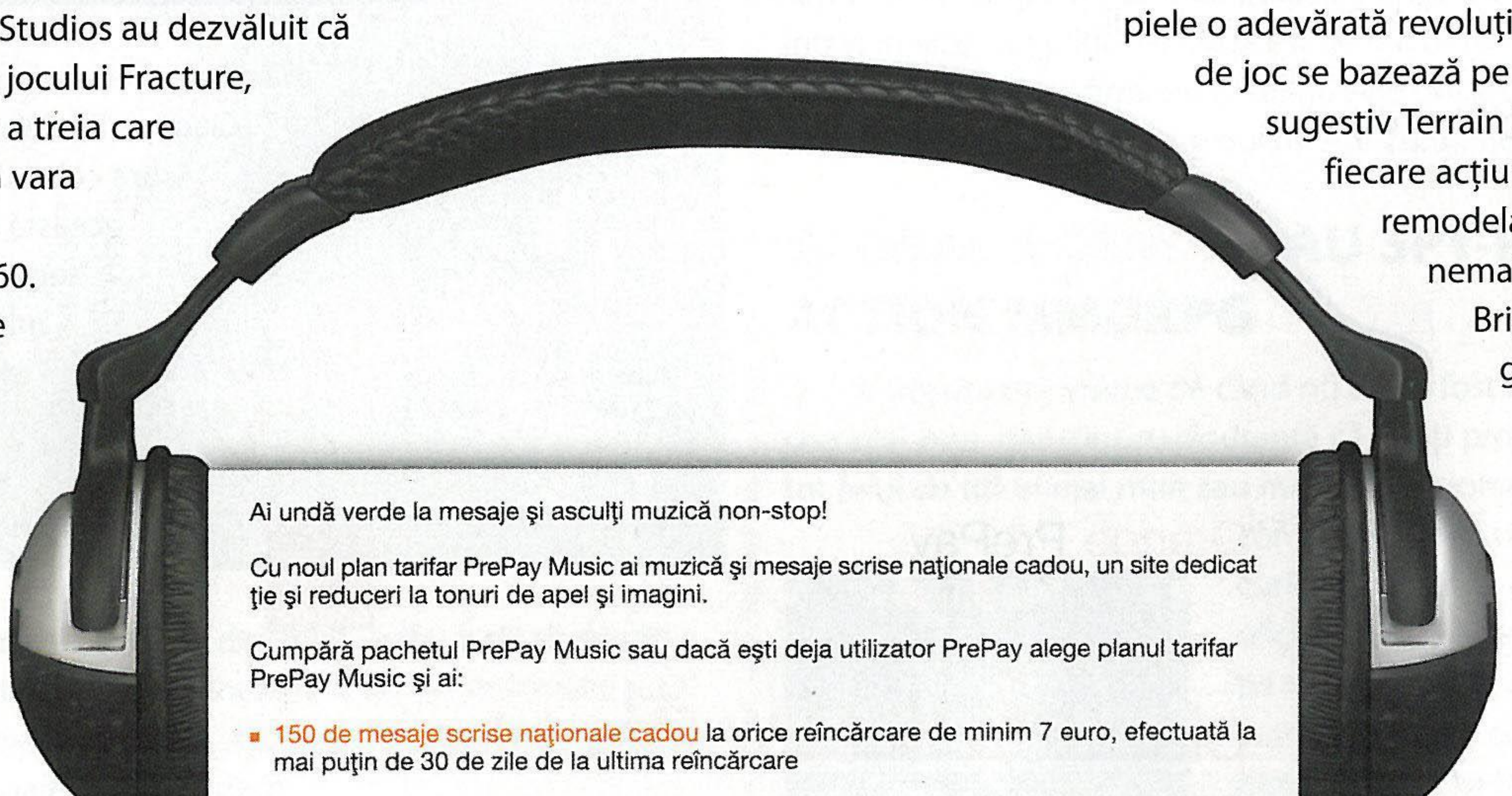


LUCASARTS PREZINTĂ FRACTURE

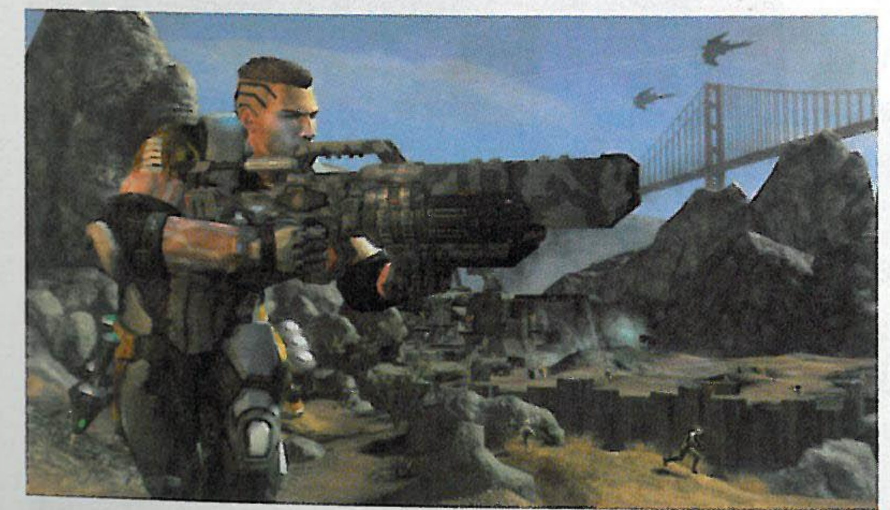
LucasArts și Day 1 Studios au dezvăluit că lucrează la dezvoltarea jocului Fracture, un shooter la persoana a treia care va vedea lumina zilei în vara anului 2008 pentru PlayStation 3 și Xbox 360.

Acțiunea jocului se va petrece în viitorul îndepărtat, când Statele Unite vor fi devastate de efectele topirii dezastruoase a calotei polare și împărțite în două, iar jucătorul va intra în pielea lui Mason Briggs, un expert în demolări aflat în slujba unei națiuni ai cărei cetățeni supraviețuiesc datorită implanturilor cibernetice - Atlantic Alliance, apropiată cu trup și suflet de Europa. La polul opus ni se arată așa-zisa Republic of Pacifica, aliați ai Asiei și inamici ideologici ai alianței, care se bazează, în viața de zi cu zi, pe ingineria genetică. Fiecare facțiune va avea abilități speciale și tactici specifice metodei preferate de a-și îmbunătăți performanțele fizice.

Până aici nimic deosebit, însă Lucas Arts a scos asul din mânecă și s-a grăbit să-l arunce pe masă - "The battlefield will change, forever," a continuat entuziasmat mesagerul, care a sugerat astfel că unul dintre elementele cheie din Fracture va fi deformarea terenului (remember Red Faction?). Jucătorii vor avea la dispoziție un arsenal de arme futuriste, cu ajutorul cărora pot să remodeze instantaneu terenul din imediata lor vecinătate din motive strategice și să simtă pe propria lor piele o adevărată revoluție în materie. Mecanica de joc se bazează pe tehnologia botezată sugestiv Terrain Deformation, iar fiecare acțiune a jucătorului poate remodela pământul în moduri nemaiîntâlnite într-un joc. Briggs poate arunca o grenadă tectonică în toiul luptei, iar movila de pământ care se va ridica în urma exploziei îi va oferi acces la o zonă inaccesibilă altfel. Apoi, pus în fața unei structuri aparent impenetrabile, Briggs va putea folosi modul alternativ de tragere al lansatorului de rachete pentru a crea cratere enorme sub zidul în cauză și a trece cu ușurință de partea cealaltă. Iar dacă este înconjurat din toate părțile de inamici, nu are decât să folosească o grenadă vortex, dând naștere unei adevărate tornade de bolovani și resturi care-i va împrăștia în toate direcțiile. Așadar, nu numai forma de relief se schimbă, ci mai ales regulile jocului. Așteptăm schimbarea.









SE LUCREAZĂ LA UN NOU WOLFENSTEIN

Potrivit unei informații apărute în secțiunea de știri găzduită de Yahoo, băieții de la Raven Software (Marvel: Ultimate Alliance, HeXen, Heretic, Quake 4) lucrează din greu la continuarea bine-cunoscutului FPS Wolfenstein. Pentru acest joc, cei de la Raven folosesc tehnologii „motion-capture" pentru a reda în joc mișcările unei anumite Carrie Coon, care își va împrumuta și fața unuia dintre personajele principale din joc. Chiar dacă Raven nu a confirmat un nou Wolfenstein, domnișoara Carrie Coon a recunoscut că este chinuită din greu de cei de la Raven, care o pun să țopăie prin studio îmbrăcată în spandex și cu o mulțime de senzori pe ea. Toți se întorc, numai tu nu, Duke!

METAL GEAR SOLID 4 ÎN 2008

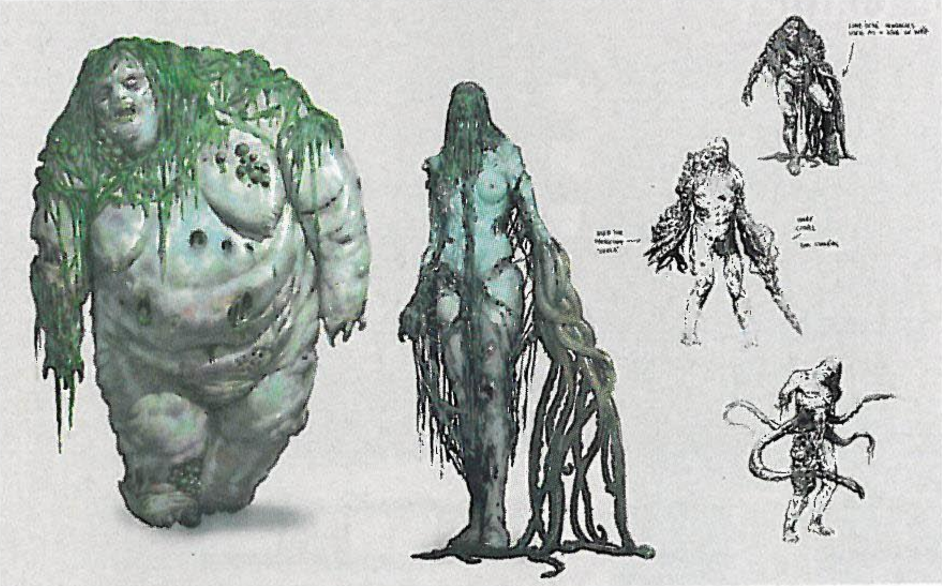
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, asul din mâneca PS3-ului, va întârzia puțin. Nu mult, doar un an. Pentru a-l vedea pe Snake în acțiune, posesorii de PS3 vor trebui să aștepte până în luna martie a anului 2008. Având în vedere că mașinăria celor de la Sony tocmai „a pierdut" exclusivitatea asupra seriei Devil May Cry (DMC 4 va fi lansat și pe PC și Xbox360), importanța lui Metal Gear Solid 4 a crescut înzecit (este una dintre puținele francize rămase „credincioase" PS3-ului), ceea ce face ca această amânare să însemne un mic șut în posteriorul Sony și un avantaj pentru concurență (Xbox360). Gândiți-vă că până la apariția lui Metal Gear Solid 4, 360-ul va „primi" cel puțin două titluri majore (Halo 3 și Mass Effect).

THE SECRET WORLD

Deși Funcom este foarte ocupată cu munca la Age of Conan (și ar face bine să îl termine cât mai repede și cât mai bine), se pare că mai are totuși timp să se ocupe și de alte MMORPG-uri. The Secret World este următorul titlu la care compania lucrează și pe care are de gând să îl lanseze într-un viitor mai mult sau mai puțin apropiat. Jocul vrea să aducă o adiere de aer proaspăt în colecția de MMO-uri deja existente pe piață, promovând un nou univers diferit de fantasy-urile și jocurile sci-fi deja existente pe firmamentul actual. Ragnar Tornquist, producătorul jocului, ne spune că ideea din spatele lui The Secret World nu este nouă pentru Funcom, deoarece se gândesc la ea de mai bine de zece ani. Lumea în care jocul se va desfășura este una contemporană, ce se întretaie cu realitatea și în care magia are un rol fundamental. Cu o atmosferă sumbră și înfricoșătoare, cu elemente inspirate din istorie și mitologie, dar și din teoriile legate de conspirațiile mondiale actuale, jocul va încerca să împingă jucătorii într-un univers în care se vor simți puternici și în care vor lua parte la schimbări mistice ale realității înconjurătoare. Trond Arne Aas, CEO al Funcom, este convins că jocul îi va atrage inexorabil pe cei care sunt fani ai jocurilor MMO și care caută și altceva în afară de roboței, nave spațiale, elfi, pitici și alte personaje deja clasice ale MMO-urilor actuale.

La The Secret World se lucrează din vara anului trecut și este deja într-un stadiu jucabil. El este produs de studiourile companiei din Oslo și Beijing, dar nu este stabilită încă o dată de lansare pentru acesta. Comunitatea jucătorilor este deja cooptată în goana pentru a afla detalii despre joc și, printr-o rețea complexă de site-uri, poate intra în posesia noilor detalii despre joc. Printre aceste site-uri se numără și www.darkdaysarecoming.com, unde, după ce rezolvă un puzzle, jucătorul va intra în posesia unor concept arts din joc.







ELECTRONIC ARTS CONTINUĂ INVESTIȚIILE ÎN EDUCAȚIA TINERILOR ROMÂNI

Electronic Arts România, studioul local de creație al importantului producător mondial de jocuri, continuă colaborarea cu Facultatea de Automatică și Calculatoare (Politehnica București) prin introducerea a două programe educaționale destinate studenților: „Automate finite" și „2D Graphics".

„Continuăm să investim în educația studenților români pentru că ne-au convins de potențialul lor. Tocmai de aceea EA este în România. Datorită tinerilor români", afirmă Mihai Pohonțu, General Manager al Electronic Arts România. „Deși aceste cursuri au aplicabilitate clară în industria jocurilor, cunoștințele dobândite sunt relevante pentru toate domeniile IT."

Primul curs prezintă metode, algoritmi și metode de analiză și sinteză a automatelor finite, denumirea folosită în limbaj tehnic pentru telefoanele mobile. „2D Graphics" abordează moduri de redare fotorealistă a imaginilor, dar și tehnici de dezvoltare a jocurilor pentru dispozitive mobile. La finalul celor două cursuri, cei mai buni studenți vor fi selectați pentru un internship în cadrul EA.

„Acest program va continua prin sesiuni de cursuri în fiecare semestru", continuă Mihai Pohonțu. „Pe viitor urmărim să diversificăm cursurile și să formăm un corp profesoral competent în elementele teoretice ale dezvoltării de jocuri."

Mai mult, EA intenționează să realizeze în cadrul Politehnicii un program de Masterat în „Games Development". Iar studenților care sunt interesați de cariere în industria jocurilor, Electronic Arts dorește să le acorde burse.

Colaborarea EA România cu Politehnica București a demarat în toamna anului trecut prin inaugurarea unui centru de excelență destinat perfecționării studenților.

Centrul beneficiază de o investiție totală ce se estimează că va depăși 100.000$ în următorii trei ani de desfășurare a programului și reprezintă primul pas pe care EA l-a făcut în sprijinirea dezvoltării viitorilor profesioniști din IT.

THE LAST REMNANT

Square Enix anunță publicul larg despre apariția pe firmament a unui nou RPG ce ar trebui să facă furori în rândul celor cărora le place să crească eroi de când sunt mici. Vestea proastă e că jocul este deocamdată destinat doar celor care dețin o consolă PlayStation 3 sau Xbox 360. Chiar nu înțeleg de ce cei care au un Wii nu îl pot juca. Glumesc, mă refeream la cei care au un PC.





Jocul va avea la bază engine-ul de Unreal 3, care va ridica ștacheta nivelului grafic spre noi înălțimi. The Last Remnant este un RPG creat astfel încât jucătorul va avea control asupra unui mare câmp de bătălie unde grupul pe care îl are sub control se va cafti cu hoarde întregi de mostruleți. Deși se părea că inițial totul va decurge în mod clasic, unde fiecare din party își va urma cu strictețe instrucțiunile primite, pe parcursul luptei lucrurile se schimbă, putând controla și aliați ce apar din pământ, din iarbă verde pentru a ne ajuta. Și nu se oprește aici. În timpul luptei, trebuie să urmărim fiecare membru al grupului în parte, deoarece dacă vom nimeri o secvență de butoane indicată pe ecran, puterea loviturilor personajelor va crește în intensitate. Pare mai mult arcade decât RPG, nu?

WARHAMMER ONLINE AMÂNAT

Mythic și EA au pus mână de la mână și au amânat singurul MMORPG (până la Diablo 3 mai e mult, așa că el nu se pune) care ar fi putut să-l convingă pe cioLAN să-și vândă peștii și să se mute la țară, în satul virtual. Astfel,





din cel mai recent newsletter Warhammer Online aflăm că data europeană de lansare a MMORPG-ului celor de la Mythic a fost mutată în primul trimestru al anului 2008. Asia va trebui să mai aștepte puțin.

Vocile de la Mythic au argumentat decizia afirmând că „extinderea perioadei de lucru ne va da timp suficient pentru a ne asigura că toate zonele din WAR vor beneficia de pe urma experienței procesului de producție aflat în plină desfășurare (whatever that means n.r.). EA susține decizia și ne sprijină până în pânzele albe. Suntem de părere că WAR va fi un MMORPG excepțional, iar faptul că facem parte din EA ne permite să-i acordăm timpul necesar pentru a atinge acest scop. Devotamentul celor de la EA pentru produsele de calitate ne permite atât nouă, cât și celorlalte studiouri EA, să oferim jocuri excelente, acum și în viitor".

Hmm ... cam mulți „EA" într-o singură frază... cineva are nevoie de bani. Mulți. Și de timp. Mult. Vreo 10 luni.

JOC NOU DE LA CROTEAM? DA. SERIOUS SAM 3? NU.

După ce toată suflarea gameristică a crezut, pentru o zi, că cei de la Croteam lucrează din greu la jocul Serious Sam 3, au venit și clarificările din partea producătorului, însoțite și de trei imagini. Într-adevăr, se lucrează la un joc nou, însă nu este vorba despre SS3, ci de un tactical-action shooter militar realizat pe Serious Engine 3. Au mai aruncat câteva vorbe de bine despre el și ne-au anunțat că jocul va fi lansat în 2009 pe PC și console.





S-A ÎNFIINȚAT STUDIOUL JET BLACK

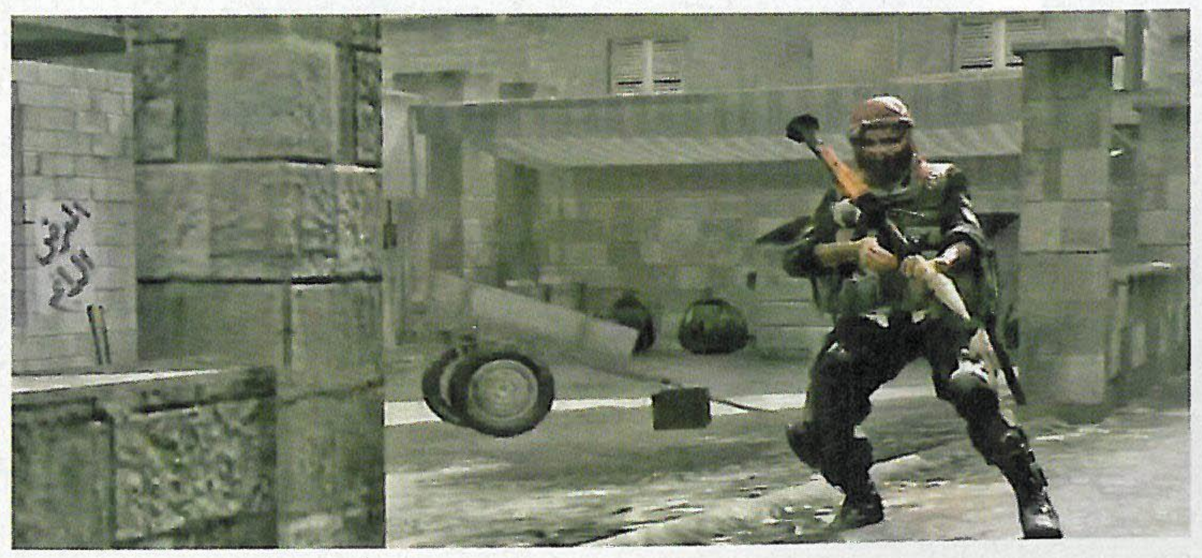
Mai mulți foști angajați EA Canada s-au gândit că prea stau ei degeaba și că ar fi cazul să înființeze un studio de



producție. Zis și făcut, așa că putem saluta apariția Jet Black Studios. Intențiile lor sunt mai mult decât onorabile și anume să-și folosească experiența acumulată (FIFA, Need for Speed sau James Bond) pentru a rupe piața de jocuri pentru Wii și DS, platformele pe care se vor axa. Bineînțeles că le dorim mult succes.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE ANUNȚAT

După trei jocuri și la fel de multe războaie mondiale, Activision și Infinity Ward au decis să-i dea o nouă aromă francizei cu gust de WWII, mutând conflictul într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat. Drept urmare, Call of Duty 4: Modern Warfare nu ne va trimite pe câmpul de luptă al celui de-al Doilea Război Mondial, ci direct în brațele unui conflict din ce în ce mai exploatat de jocurile din secolul al XXI-lea: lupta capitalismului împotriva terorismului și viceversa. În Modern Warfare, jucătorul va încălța bocancii soldatului instruit în cazarmele armatelor capitaliste vorbitoare de limbă engleză, iar de luptat, va lupta din perspectiva infanteristului american și din cea a meseriașului școlit de S.A.S.-ul armatei britanice, stăpânirea asmuțindu-l împotriva terorismului și a dictaturilor din Orientul Mijlociu ... și cam atât. Mai multe detalii despre Call of Duty 4: Modern Warfare vom afla, probabil, cu ocazia E3-ului din iulie. Până atunci, ne mulțumim cu trailer-ul prezent pe DVD.





LEVEL TOP 10

MAI 2007

Joc	
The Elder Scrolls IV: Oblivion	**66**
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl	**51**
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	**41**
World of Warcraft	41
Gothic 3	29
UEFA Champions League 06	11
Medieval II: Total War	10
Sam & Max	8
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	4
Virtua Tennis 3	2

CERF 2007


Şi în saci dormeam noi



Agassi să-ţi fie numele



Nu am ştiut ce să scriu, trimiteţi voi comentariile pe e-mail


Aş spune ceva de bordul maşinii, dar sigur interpretaţi greşit

Încă o ediţie a CERF-ului a luat sfârşit şi, fiind singurul nostru târg de IT important, toată lumea este preocupată de viitorul acestui eveniment. Pe de o parte, pentru a reuşi să avem o viziune cât mai precisă asupra viitorului, trebuie să luăm în calcul trecutul şi prezentul. Pe de altă parte, trebuie să ne gândim că aceste târguri sunt influenţate într-o mare măsură şi de felul în care evoluează piaţa IT şi, de ce nu, de puterea de cumpărare a românilor. Dacă ai bani şi viaţa ta nu mai are sens fără ingenioasele drăcovenii care ne-au luat minţile tuturora, atunci nu poţi rata acest eveniment. Spun aceste lucruri deoarece încă de anul trecut a început să se contureze o opinie generală care defineşte CERF-ul ca fiind un eveniment din ce în ce mai puţin interesant. Sau folosind o expresie foarte dragă nouă: CERF-ul se duce de râpă. Este posibil ca în ultimii doi ani să nu se fi ridicat la aşteptările voastre, dar în acelaşi timp trebuie să ne gândim că şi sursele de informare au devenit mai numeroase, sunt tot mai multe lanţuri de magazine doldora de lucruri care acum câţiva ani nu existau nici în imaginaţia noastră. Un ultim element pe care ţin să-l aduc în considerare este faptul că, odată cu intrarea în UE, timpul în care produsele ajung pe piaţa din România a scăzut şi mai mult, situaţie în care şansele de a vedea premiere la CERF au scăzut şi ele. După cum spuneam, opinia generală este că CERF-ul este din ce în ce mai puţin interesant, lucru confirmat şi de mulţi dintre voi care ne-au vizitat standul în cele cinci zile de expoziţie. Sincer, eu nu am văzut diferenţe prea mari între ultimele ediţii. Nu a mai fost Ferrariul expus? Sunt destule care aleargă pe străzile patriei şi unde mai pui că le vezi făcând ceea ce ştiu mai bine. Nu au mai fost firmele u,b şi â? Au venit în schimb ă, ş şi ţ. Important este că vizitatorii au putut să admire ultima generaţie de plăci video, s-au putut juca pe Wii, PS3 sau 360, au asistat la atacul plasmelor într-un pavilion care aduna peste o tonă de „plasmă" şi au câştigat o mulţime de premii. Bineînţeles că standurile au fost „împodobite" cu o mulţime de domnişoare care îţi luau foarte rapid mintea de la configuraţii, rate şi overclocking. În schimb, te trezeai cu un braţ de pliante şi fluturaşi pe care le şi puneai rapid pe drumul lor spre reciclare. Save the god damn forest dudes.

La noi la stand s-a jucat mai mult tenis pe Wii decât la Bucharest Open, s-au împărţit mai multe lovituri în Dead or Alive decât la ultimele cinci piramide K1 şi au zburat mai multe gloanţe la UT şi Quake decât în ultimele nopţi în Irak. Ca în fiecare an, vizitatorii au fost tineri şi tineri doar cu sufletul şi în proporţii tot mai apropiate reprezentanţi ai ambelor sexe. Ah şi au fost şi părinţi, o categorie cu totul specială.


Meciuri pe/de viață și pe moarte



Nu e reclamă mascată, e un monopost superb

Jumătate din ei nu mai pot de mândrie că juniorul familiei, chiar dacă nu a strâns zece primăveri, umple LCD-urile cu sângele dușmanilor, iar a doua jumătate e confuză. Stau și se întreabă care ar fi motivul pentru care nu ajung nici măcar în stadiul negocierilor cu ale lor odrasle. Motivul îl știm cu toții mult prea bine. Important este că scopul principal al prezenței LEVEL la CERF a fost atins. Am stat de vorbă cu voi, am primit critici, sugestii și aprecieri și suntem siguri că am avut cei mai mulți vizitatori pe metru pătrat :), motiv pentru care vă mulțumim.

From the other side

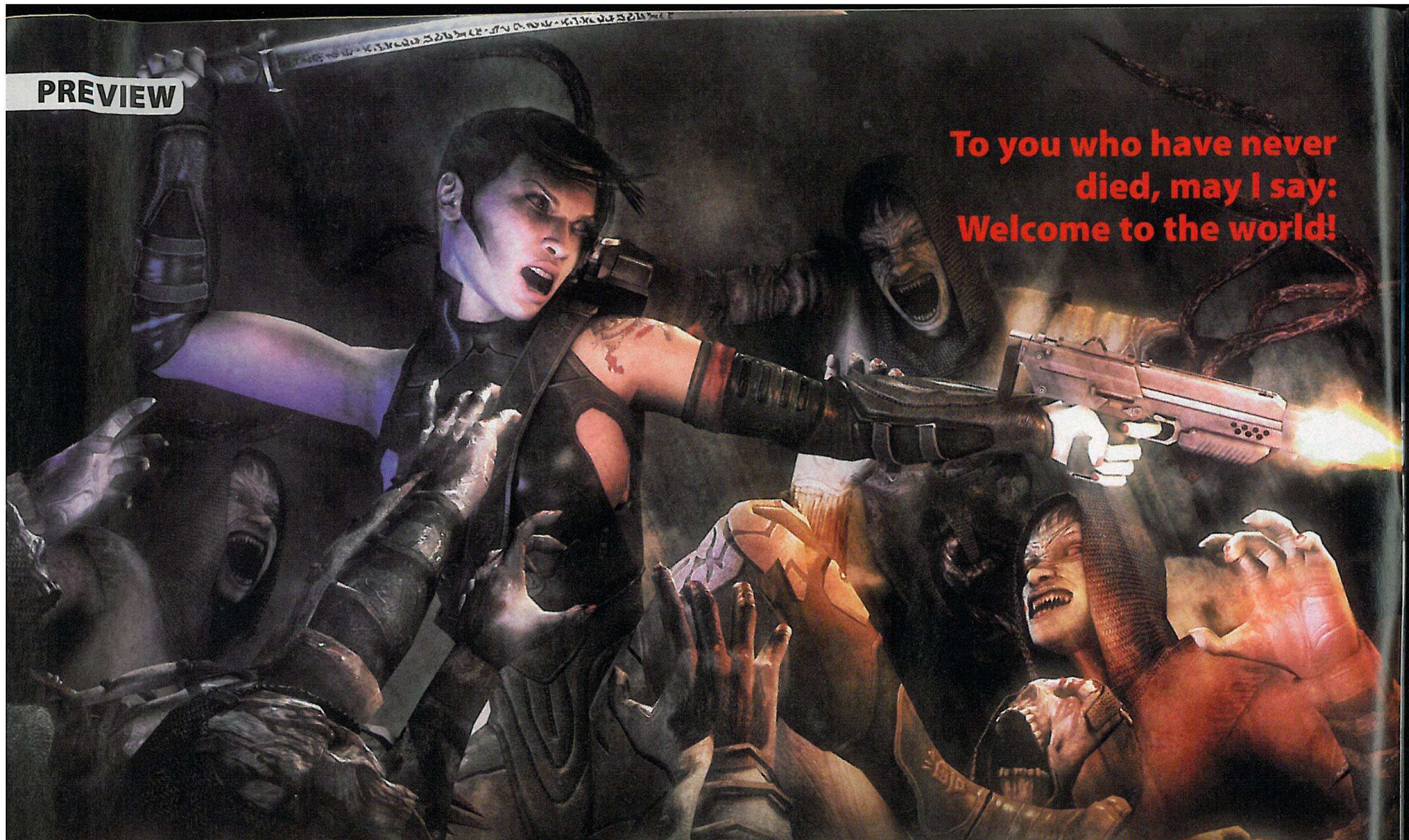
Felul în care ne afectează pe noi CERF-ul este puțin diferit de felul în care vedeți voi acest eveniment. În funcție de felul în care gândim standul și infrastructura aferentă, apar mai multe sau mai puține cereri de concediu pentru prima și ultima zi de expoziție. Variabilele importante fiind numărul de plasme vs. numărul de monitoare, numărul de console vs. numărul de PC-uri (cu Windowșii și programelele lor de instalat) sau numărul de sertizări care ne așteaptă. Stabilim cine când merge, ca să avem ce modifica zilnic, vine dimineața magică, toată lumea în mașină, alimentăm și spre București cu noi. Oprim la Azuga să mai alimentăm o dată și până în stand nu ne mai oprește nimeni. KiMO e primul care se adaptează noilor condiții de muncă datorită experienței din anii trecuți. Ne luăm tarlaua în primire și transformarea începe sub coordonarea lui BogdanS, care nu cunoaște sensul cuvântului imprevizibil. Găsește soluții pentru orice, iar noi, obișnuiți cu acest lucru, suntem foarte calmi, relaxați și suntem siguri că nu este nevoie de un ritm susținut pentru a termina standul la o oră decentă. În fiecare an optimismul începe să dispară spre seară, iar noi să disperăm spre miezul nopții. Bucuroși că am alimentat și pe Valea Prahovei, ajungem cu bine și la somn. Ca de obicei, primele zile de CERF au rolul de a te pregăti pentru testul weekend-ului, când lupta este mult mai grea. Dar pentru weekend-ul de CERF nu ești niciodată pregătit. Mereu sunt (mult) mai mulți ca noi și chiar dacă suntem bine organizați… no way in hell we can fight them. Două zile în care, nu știu cum se face, mereu Bucureștiul ne primește cu foarte multă căldură de care nu ne putem apăra decât cu lichide foarte, foarte reci. Nu prea multe însă pentru că anul acesta a dat nas în nas cu deadline-ul și ne-au făcut o surpriză de zile mari. Ceva de genul acesta înseamnă CERF-ul pentru noi, plus alte câteva activități în afara programului care, deși ar trebui să te relaxeze, mai mult îți dau o stare de „disconfort". Foarte ciudat! Nu pot să închei acest articol fără a transmite mulțumirile noastre firmelor Panasonic România, UltraPRO Computers și Expo 24.

■ Rzarectha


We love these guys!

Unul din câștigătorii concursurilor de la standul nostru

Gata, terminăm intr-o oră, ne vedem la anul



CLIVE BARKER'S JERICHO™

Frica, groaza noastră cea de toate zilele

▸ **Producător** Mercury Steam ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **ON-LINE** www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2089 ▸ **Data apariției** toamna 2007

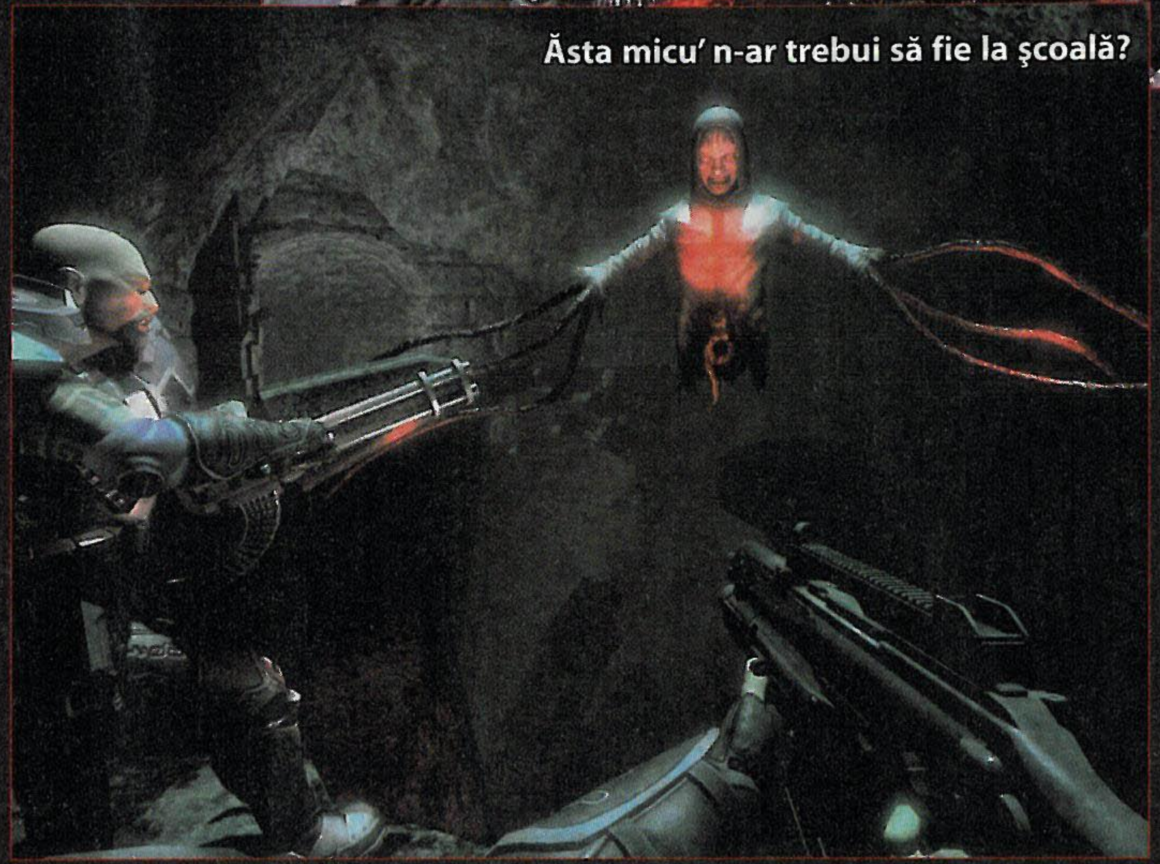
Groaza te poate surprinde în diferite ipostaze - stând în picioare, ghemuit într-o cabină de duş, dar mai ales în somn. Somnul rațiunii naşte monştri, nu-i aşa? Groaza are prostul obicei să-ți intre pe sub piele, să te macine, să urce încetişor spre „mansardă", de unde stinge lumina, iar apoi te închide într-o cutiuță şi te sufocă. Am văzut la viața mea zeci de alieni strecurându-se zgomotos prin tuneluri claustrofobice, urmărindu-mi scalpul, balauri cu şapte capete care mă fugăreau din şapte direcții diferite şi criminali în serie care îmi zâmbeau cu subînțeles din spatele macetelor mânjite cu sânge. Din fericire, nu m-au prins niciodată din urmă, iar dacă au făcut-o vreodată, m-am trezit imediat, lac de sudoare şi mulțumind stelelor că a fost doar un coşmar. Ca să vezi ce-nseamnă să joci Undying cu lumina stinsă...

Dor de Undying

Mi-a fost atât de dor încât am descărcat imediat versiunea demo şi mi-am administrat, înainte de a înşira pe hârtie primele impresii despre Jericho, o scurtă, dar consistentă, doză de spaimă. În scrierile sale, Clive Barker i-a dat fricii cele mai diverse forme, pe care n-a ezitat să le transforme în filme, iar apoi în jocuri. Dar când vorbim despre jocurile cu care ne-a sucit mințile de-a lungul timpului, ne amintim cu plăcere de unul singur: Undying, un FPS terifiant şi convingător, cu o atmosferă incredibilă, care ne-a luat prin surprindere şi ne-a oferit o experiență memorabilă, grație scenariului semnat de acelaşi geniu al horror-ului, Clive Barker. Datorită lui, Undying reuşeşte să bage frica în oasele amatorilor de senzații tari chiar şi acum, la şase ani de la lansarea sa. În tot acest timp, Clive Barker a ezitat, parcă, să revină în atenția jucătorilor, cu o singură excepție intitulată sugestiv Demonik, însă jocul care i-a oferit rolul principal unui demon sosit din iad pentru a-şi răzbuna stăpânul a avut parte de o viață relativ scurtă. În 2006, Terminal Reality l-a trimis pe demon la plimbare, iar Demonik a fost anulat din cauza dificultăților financiare prin care a trecut Majesco, distribuitorul jocului din acea perioadă. Se zvoneşte că proiectul ar fi renăscut din propria cenuşă, însă, momentan, Clive Barker şi-a îndreptat atenția în altă direcție, unindu-şi forțele cu Codemasters pentru a ne arunca într-un nou coşmar de zile mari, mai întunecat şi extrem de violent. Numele jocului este Jericho, iar cei care se vor ocupa de realizarea lui sunt spaniolii de la Mercury Steam, responsabili pentru Scrapland, care ne-au promis marea cu sarea într-un FPS cu aromă de survival horror şi plin de conotații biblice.

În Jericho acțiunea se concentrează în orăşelul Al-Khali, locul ideal în care să te topeşti de căldură în timpul zilei, iar noaptea să îngheți de frig. Interesant este că ciudatul „obiectiv turistic" apare ca din senin în mijlocul deşertului arab la anumite intervale de timp, iar forțele răului care îl populează se trezesc la viață pentru a încerca să cucerească planeta albastră; nu că ar fi reuşit s-o cucerească vreodată, dar sunt foarte perseverente. La polul opus, jucătorul va îngroşa rândurile unei unități speciale botezate Jericho, antrenată să stârpească orice amenințare la adresa umanității, cu ajutorul celor mai sofisticate şi mai zgomotoase arme convenționale din dotarea armatei americane, precum şi a puterilor supranaturale dobândite la şcoala „magiei negre", unde a studiat artele arcane.

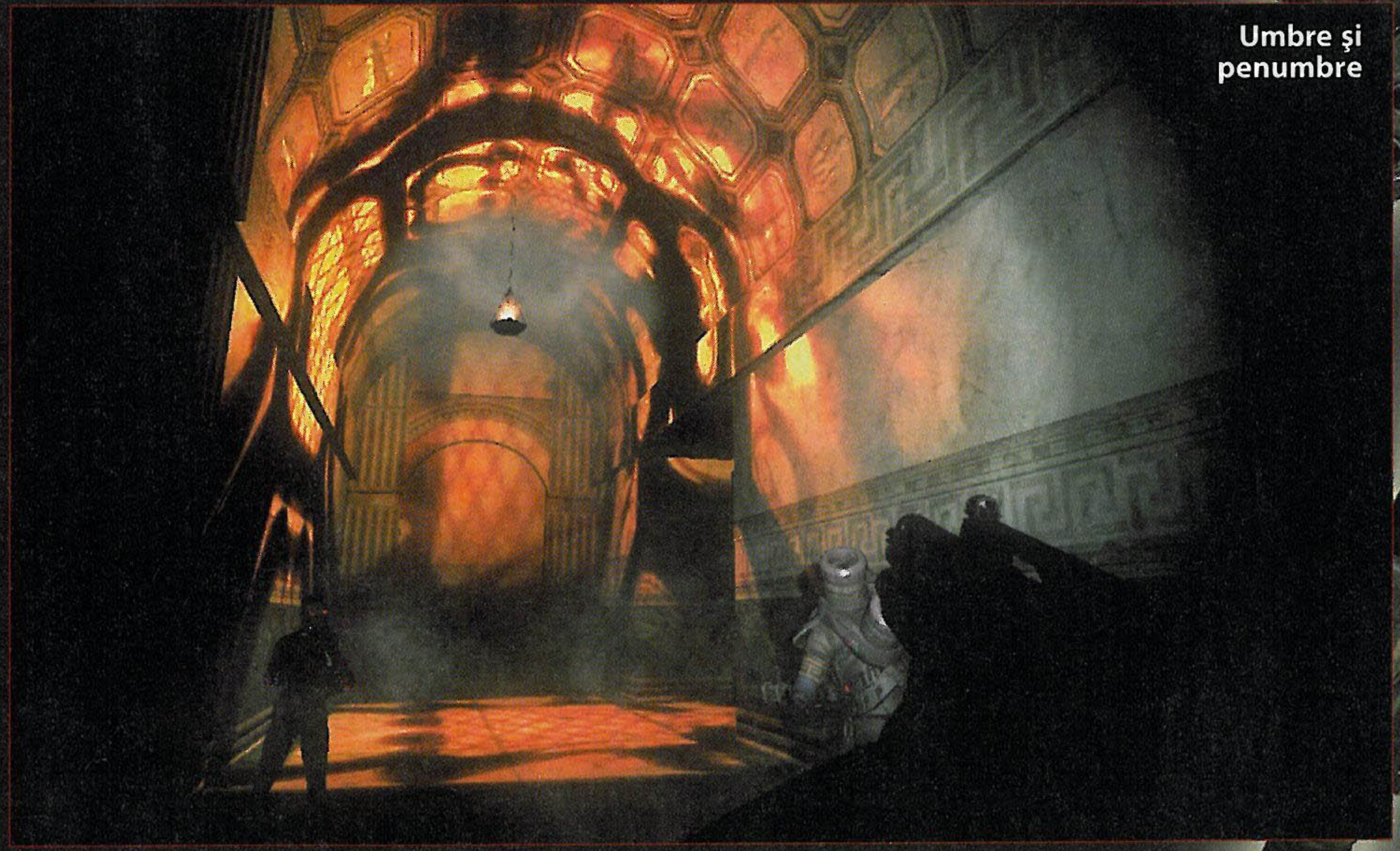

Bagă-i laseru' în ochi!


Ăsta micu' n-ar trebui să fie la şcoală?

Oraşul interzis

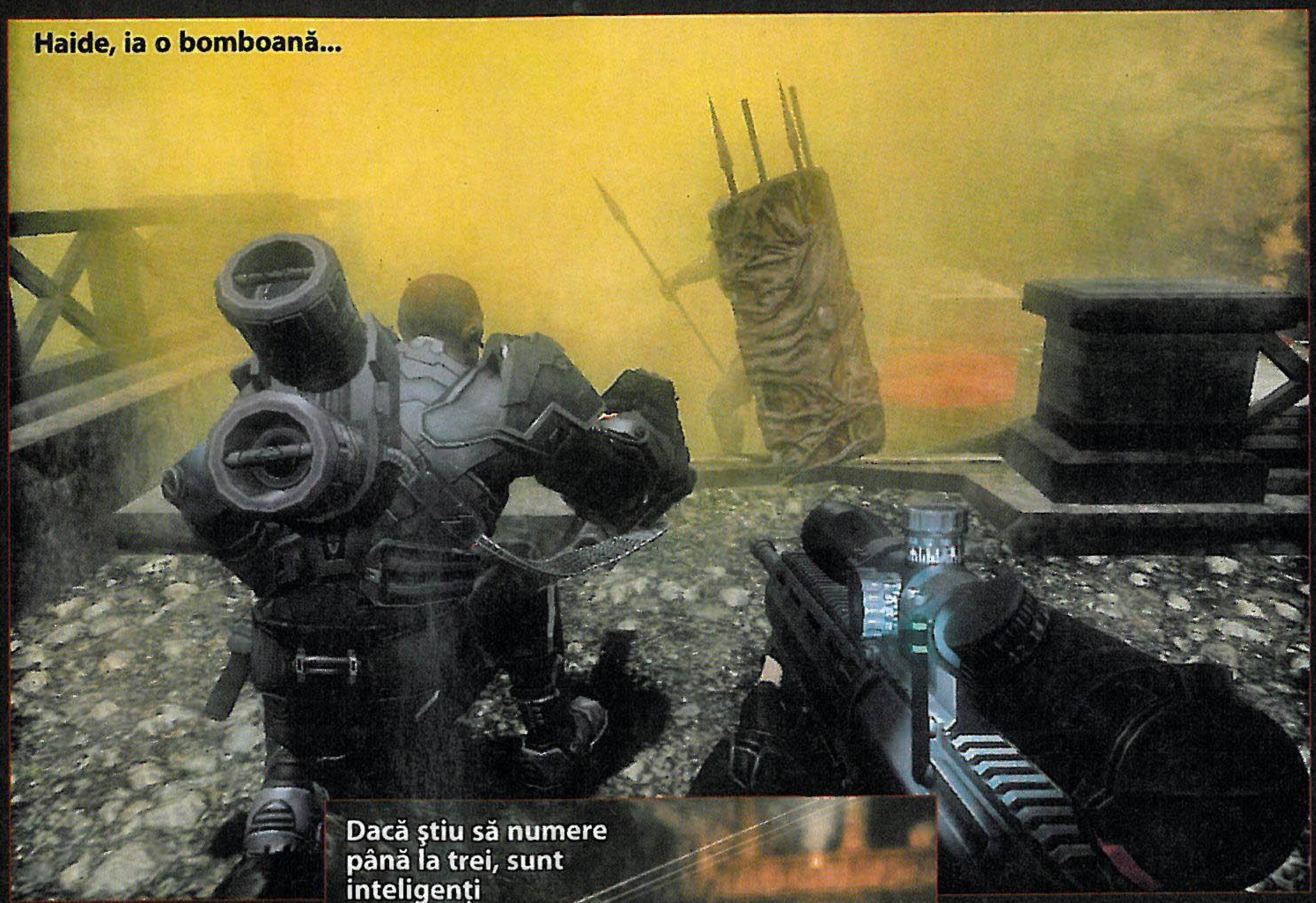
Înainte de a-i modela pe Adam şi Eva după chipul şi asemănarea sa, Dumnezeu a greşit formula, dând naştere unei versiuni oribile a omului. Nemulțumit de rezultat, a expediat urgent nevinovata entitate într-un univers paralel poreclit Cutia, iar apoi s-a întors liniştit la masa de lucru. E de la sine înțeles că versiunea sucită a omului n-a fost deloc mulțumită de pedeapsa administrată. Drept urmare, creatura încearcă să se întoarcă pe Pământ de câte ori se iveşte ocazia, dar de fiecare dată se loveşte de rezistența armată a oamenilor, care îi trimit în întâmpinare mici grupuri armate pregătite să o respingă - unitățile Jericho. Cutia, însă, este plină de surprize.

Cea mai intrigantă caracteristică a oraşului este însăşi structura acestuia, ciudata fortăreață fiind uşor comparabilă cu celebra păpuşă rusească ce conține o a doua păpuşă, care la rândul ei găzduieşte a treia păpuşă şi aşa mai departe; un zid inelar în interiorul altui zid inelar, spații în spații, iar în interiorul fiecărui spațiu trăiesc soldați (mă rog, ce a mai rămas din ei), care au îndrăznit, de-a lungul timpului, să pătrundă în oraşul interzis. Fiecare dintre zidurile inelare ascunde o lume suspendată într-o anumită dimensiune temporală, iar cu cât te apropii mai mult de centrul oraşului fortificat, cu atât mai veche va fi dimensiunea în care vei pătrunde. La rându-i, fiecare dimensiune te întâmpină cu rămăşițele altor unități Jericho - soldați britanici din Primul Război Mondial, cavaleri templieri, centurioni romani şi preoți sumerieni care au încercat, în trecut, să ducă la bun

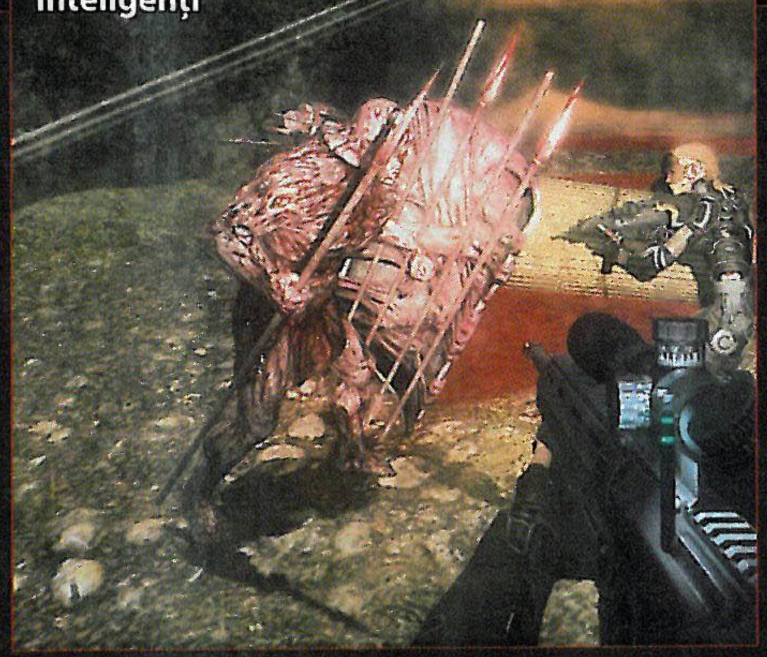

Umbre şi penumbre





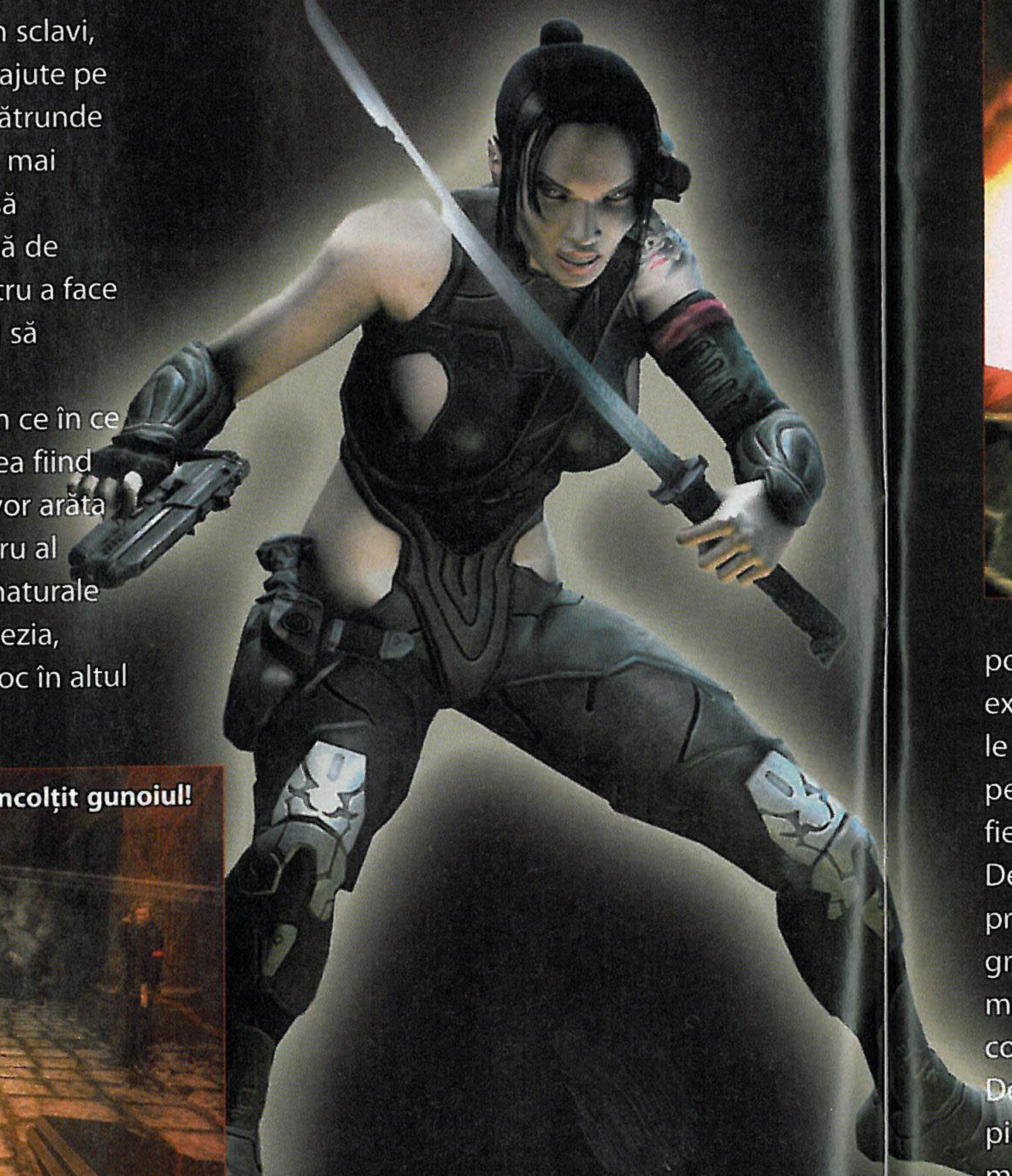


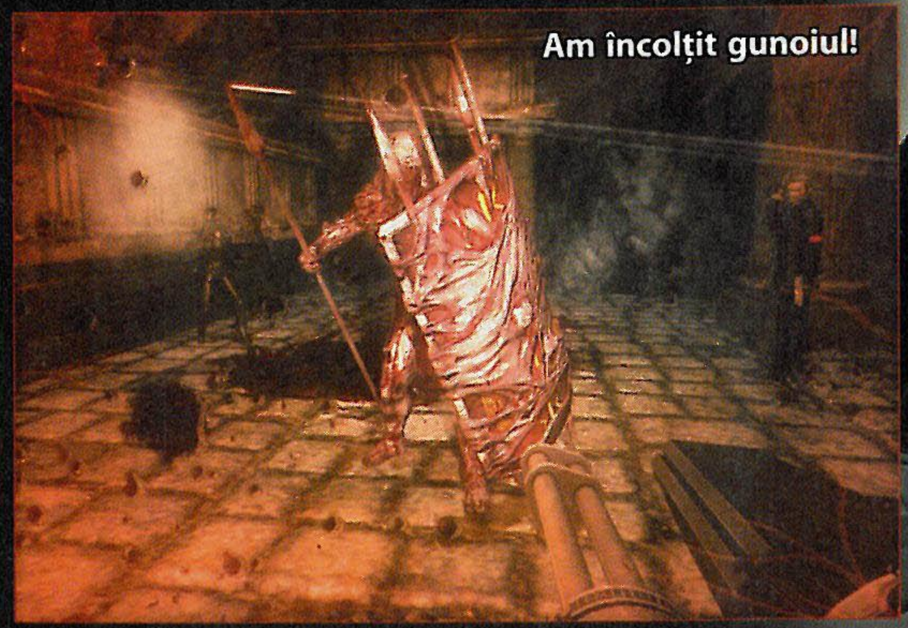
Haide, ia o bomboană...



Dacă știu să numere până la trei, sunt inteligenți

sfârșit misiunea pe care o are de îndeplinit echipa Jericho din prezent. Din nefericire, au eșuat, eșecul transformându-i în prizonieri, captivi pentru eternitate într-o dimensiune paralelă, suspendați între viață și moarte. Unii dintre ei s-au aliat cu forțele răului, care i-au transformat în sclavi, dar alții au refuzat oferta, jurând să-i ajute pe noii sosiți în Al-Khali. Pe măsură ce pătrunde în dimensiuni temporale din ce în ce mai vechi, micul grup armat va fi nevoit să abandoneze adesea tehnica modernă de luptă și să apeleze la forța brută pentru a face față conflictelor, trecutul obligându-l să utilizeze arme din ce în ce mai puțin sofisticate și să participe la cafturi din ce în ce mai brutale și mai sângeroase, acestea fiind momentele în care artele arcane își vor arăta cu adevărat utilitatea. Fiecare membru al unității Jericho posedă puteri supranaturale care îl ajută să mute, folosind telekinezia, grămezi de moloz și piatră dintr-un loc în altul sau să-i transforme în scrum pe gardienii orașului. Unde mai pui că unii dintre ei pot dirija gloanțele, astfel încât să lovească țintele ascunse după colțuri, târziu în joc existând posibilitatea combinării puterilor, pentru a obține atacuri devastatoare.





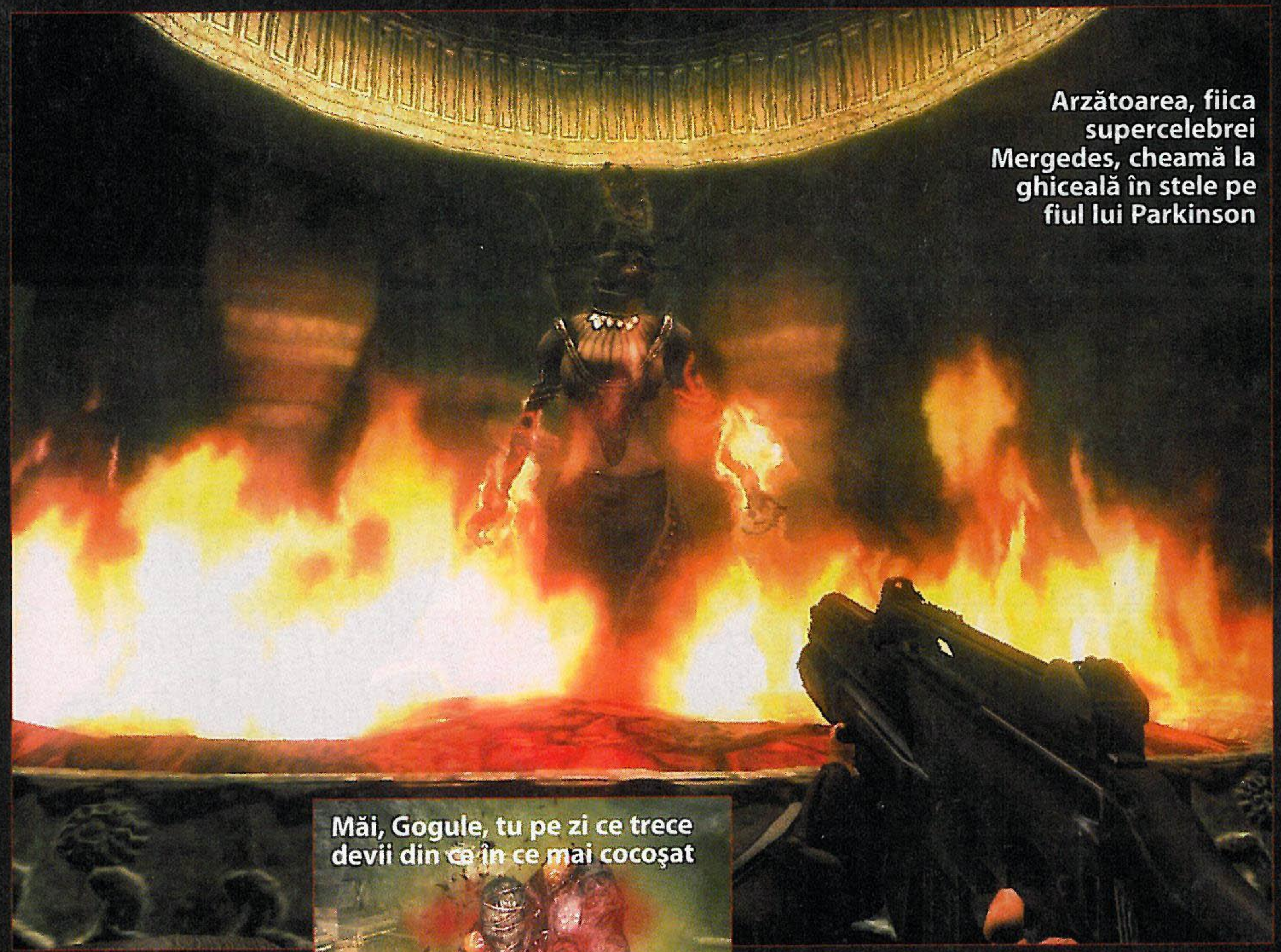
Am incolțit gunoiul!



Uite cocoașa... nu-i cocoașa!

Vine, vine Necuratu' după tine!

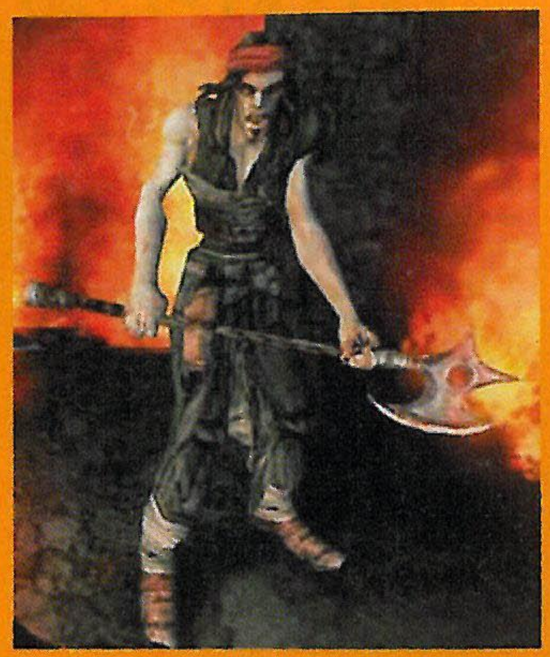
Odată cu izbucnirea celui de-Al Doilea Război Mondial, unitatea Jericho a adoptat un nou mod de operare, ca răspuns la obsesia naziștilor față de ocult, iar în prezent este alcătuită din șapte soldați de elită împărțiți în două grupuri: alfa și omega. La rândul lui, fiecare membru al unității are propriile sale puncte forte și slăbiciuni, jucătorul având posibilitatea să le exploateze sau să le ascundă din perspectiva fiecăruia. Pe lângă Devin Ross, eroul principal și liderul grupului, unitatea îi mai are în componență pe Delgado (un piroman în toată regula, alchimist de meserie), Billie Church (un blood mage care își poate folosi propriul sânge pentru a utiliza diverse vrăji), căpitanul Xavier Jones (un clarvăzător care își folosește proiecția astrală în misiuni de recunoaștere), caporalul Simone Cole (responsabil cu aprovizionarea și specializat în manipularea timpului), Părintele Paul Rawlings (exorcistul de serviciu care nu se dezlipește niciodată de cele două pistoale din „garderobă") și locotenentul Abigail Black (o lesbiană convinsă, de meserie lunetist telekinetic, care poate dirija gloanțele prin aer). Billie Church nu este doar o fătucă cu sânge rece pe jumătate dezbrăcată, dar și un ninja în toată puterea cuvântului, sabia pe care o vântură cu ușurință în toate direcțiile ajutând-o să felieze spurcăciuni dintr-o singură mișcare, lichidându-le instantaneu. Pe lângă sabie, folosește adesea un pistol mitralieră, eficient pe distanțe lungi, și este extrem de folositoare camarazilor căzuți la datorie, deoarece una dintre vrăjile pe care le poate folosi este „regenerarea". Devin Ross, pe de altă parte, este un spirit care nu poate utiliza niciun fel de armă fizică, dar își poate vindeca trupeții la nevoie și chiar să le unească puterile speciale, dând naștere unui atac fulgerător și în același timp devastator. Abigail Black se poate dovedi la fel de utilă, dar mai ales pe distanțe mari, având în vedere că poate dirija gloanțele în orice direcție și ucide mai multe lighioane dintr-un singur foc. Cât despre Delgado, este suficient să-i menționăm puterea fizică ieșită din comun, combinația de pumni și pumnul în sine, care îl ajută să trimită în neființă mai mulți adversari laolaltă, fiind arme de temut.



Arzătoarea, fiica supercelebrei Mergedes, cheamă la ghiceală în stele pe fiul lui Parkinson



Măi, Gogule, tu pe zi ce trece devii din ce în ce mai cocoșat

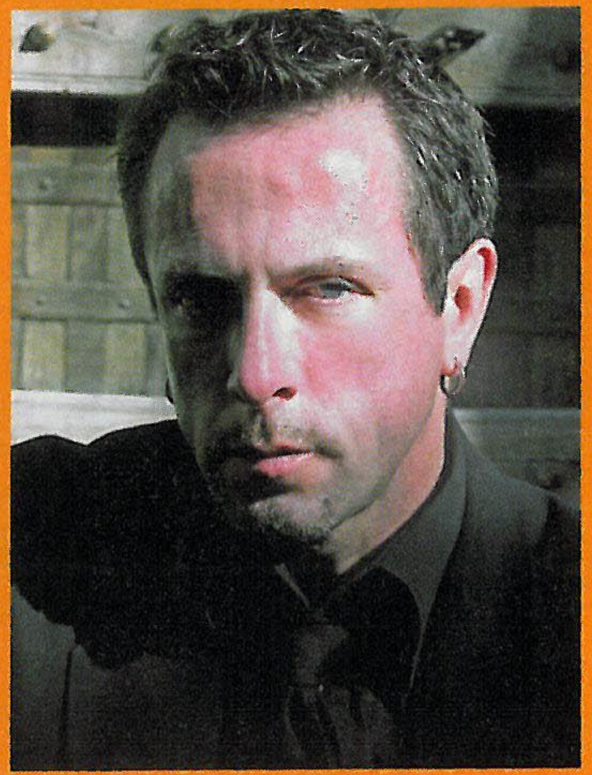


Ambrose

În Undying, Clive Barker i-a împrumutat vocea lui Ambrose, unul dintre cei mai dificili boși pe care a trebuit să-i elimin din scenă pentru a duce misiunea respectivă la bun sfârșit. Oare va repeta figura și în Jericho?



Creatorul de coşmaruri



Barker s-a născut în Liverpool, Anglia, a studiat literatura engleză şi filozofia la Universitatea Liverpool şi este cunoscut drept unul dintre cei mai importanţi autori contemporani de horror şi fantasy. S-a afirmat devreme pe scena horror, mai ales datorită unor povestiri scurte (adunate în colecţia Books of Blood 1 – 6) şi cu romanul faustian The Damnation Game (1986). Mai târziu şi-a orientat creaţiile către universul fantasy din perioada modernă şi universul fantasy urban cu influenţe horror, cu Weaveworld (1987), The Great and Secret Show (1989), celebrul roman Imajica (1991) şi Sacrament (1996), aducând astfel în centrul atenţiei concepte mult mai profunde despre realitate, natura minţii şi a viselor, puterea cuvintelor şi a amintirilor.

Stilul său distinctiv este caracterizat de noţiunea coexistenţei unei lumi fantastice cu lumea noastră, rolul sexualităţii în supranatural şi de construcţia unor universuri coerente, complexe şi foarte detaliate. Barker s-a referit la stilul său numindu-l „dark fantasy" sau „fantastique".

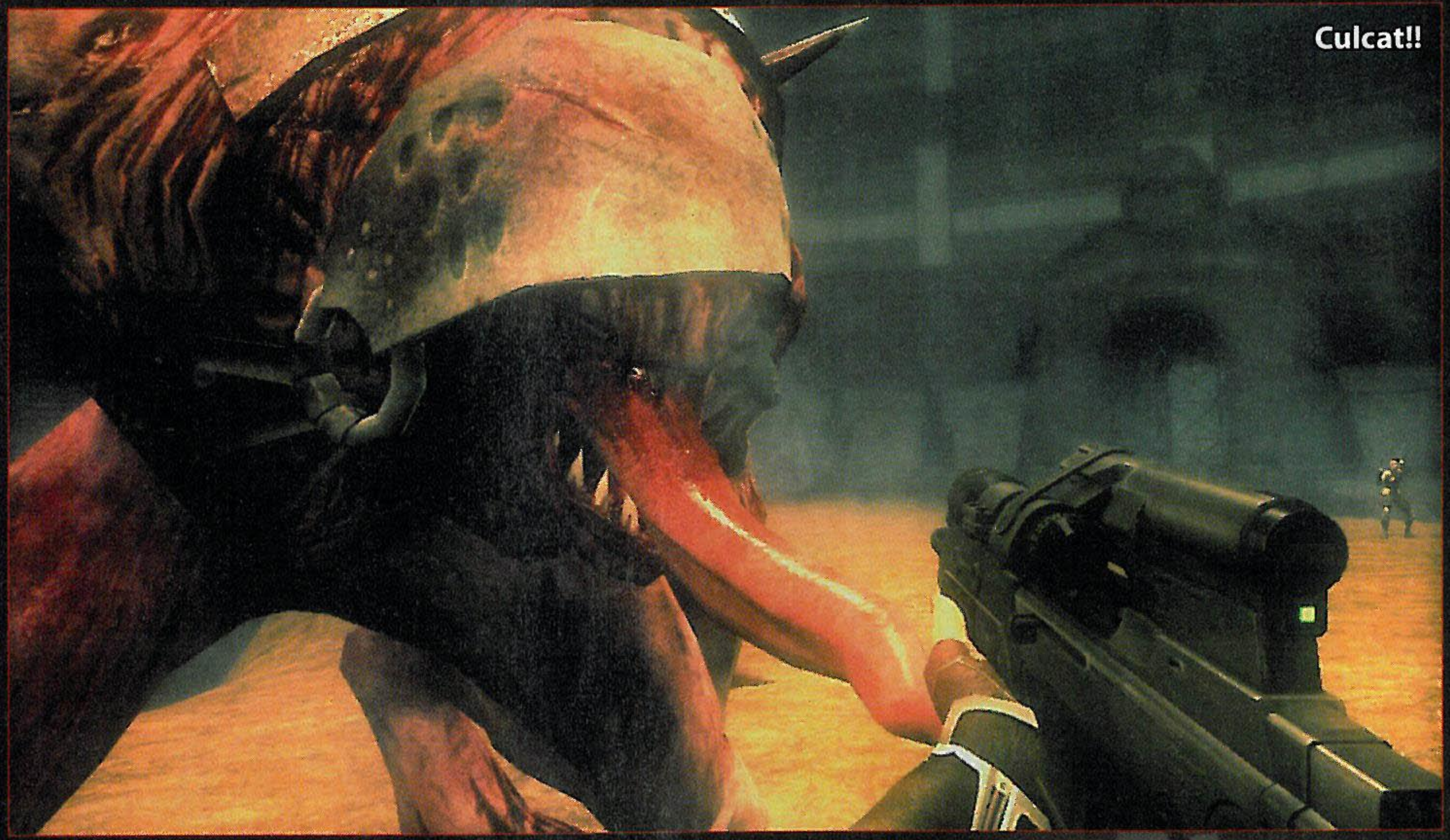
Când povestirile Books of Blood au fost tipărite pentru prima dată în Statele Unite pe o hârtie de doi bani, originalitatea, intensitatea şi calitatea acestora l-au făcut pe celebrul autor Stephen King să declare: „Am văzut viitorul genului horror, iar numele său este Clive Barker."

en.wikipedia.org/wiki/Clive_Barker

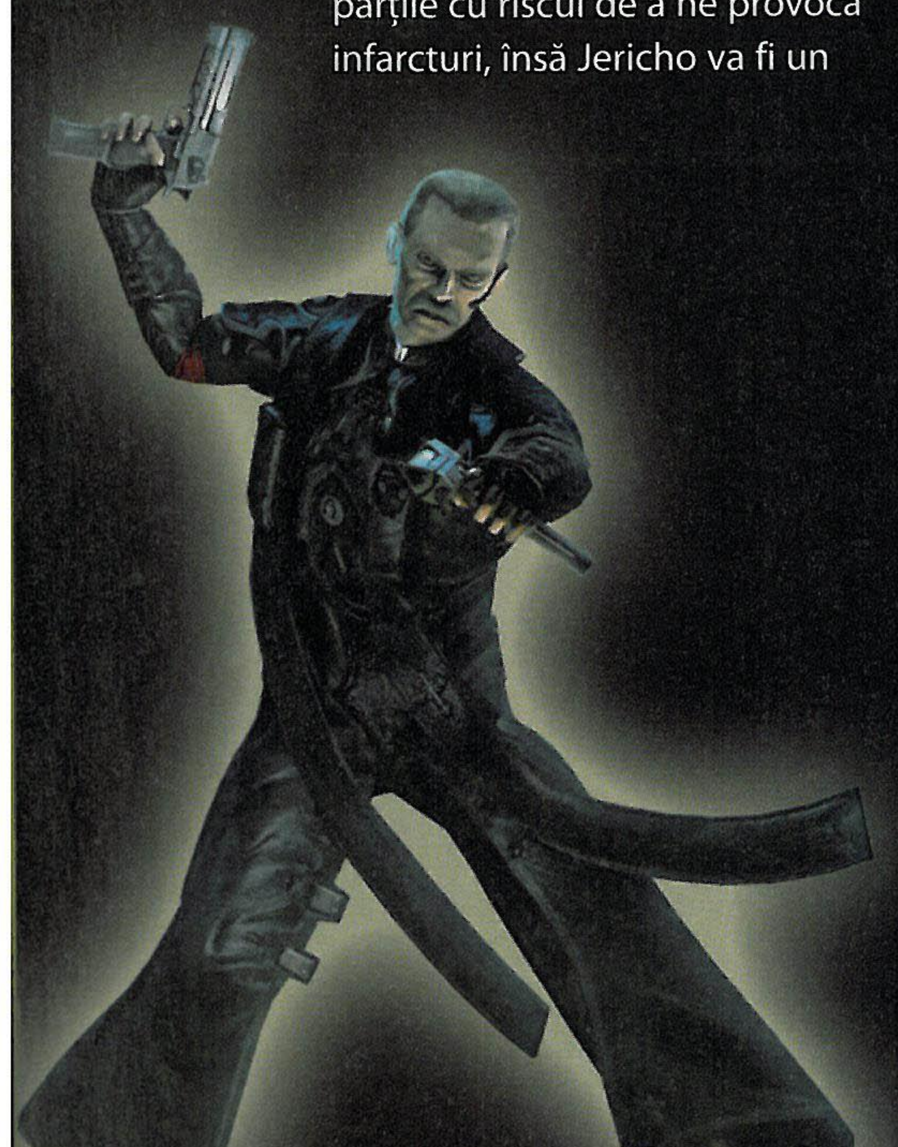
... şi veţi afla de ce.

Problema (dacă poate fi considerată problemă) este că astfel de combinaţii necesită uneori apăsarea mai multor taste într-o anumită ordine (quick time events), amintind de celebrele secvenţe de luptă din God of War sau Resident Evil 4, iar mai recent de cele câteva lupte cu boşii din Spider-Man 3. Aşadar, Jericho va fi un survival horror trăit din perspectiva first person, în care vom putea controla şase membri ai unei unităţi speciale, dispuşi să accepte ordinele şi să le execute cu sfinţenie.

Clive Barker este renumit pentru talentul cu care reuşeşte să dea naştere unor creaturi terifiante, să ne sucească minţile pe toate părţile cu riscul de a ne provoca infarcturi, însă Jericho va fi un horror foarte direct. Propun să ne aşteptăm la mult sânge şi măruntaie întinse cu dărnicie pe toţi pereţii, precum şi confruntări viscerale de o violenţă ieşită din comun, întâlnirea cu creaturile bolnave zămislite de mintea omului care ne-a adus Hellraiser în cinematografe anunţându-se a fi una memorabilă. Barker este unul singur, iar mărturie stă promisiunea că vom fi întâmpinaţi de copii mutilaţi, cărora le-a fost smulsă cândva jumătatea inferioară a corpului de la abdomen în jos şi care atacă folosind propriile lor măruntaie, femei care confecţionează mobilă din pielea oamenilor, cruciaţi condamnaţi să sufere la nesfârşit, răstigniţi pe cruci, şi un gagiu care şi-a smuls pielea din jurul ochilor pentru a-şi vedea mai bine prada. Frumos peisaj, nu-i aşa?



Culcat!!





Un coşmar pentru mine, unul pentru tine...

Din punct de vedere vizual, Mercury Steam a ales să nu licenţieze un motor grafic deja consacrat, cum ar fi Unreal Engine 3, anunţând că se va folosi de propria sa creaţie, Mercury Engine. Nu este un engine ajuns la maturitate, însă imaginile pe care le avem deocamdată la îndemână m-au asigurat că Mercury Engine este perfect pentru a portretiza coşmarul imaginat de Clive Barker, cu texturi de rezoluţii mari, iluminare realistă şi tot ceea ce-i trebuie unui joc pentru a insufleţi o lume credibilă, chiar dacă în cazul de faţă ea este una de coşmar. Cu atât mai bine.

Autorul este convins că jocurile au un potenţial narativ imens, iar gradul de imersivitate pe care îl pot oferi ele este unic. Nimic mai departe de adevăr. De reţinut că Barker le-a pus producătorilor pe tavă povestea, dialogurile, conceptul şi schiţa iniţială, fiind dedicat cu trup şi suflet proiectului, „însoţind" echipa producătoare prin toate etapele sale de dezvoltare. So he's gay, who cares?

■ KiMO

Football Manager Live

OMFG, uite un MMFMG!

În urmă cu câțiva ani, Oliver Collyer, unul dintre ctitorii Sports Interactive, şi-a făcut bocceluța şi s-a dus să călătorească prin lume. Din păcate, nu ştim exact ce a făcut în multianuala sa vacanță, paparazzii noştri fiind prea ocupați cu filarea bârlogului Columbenilor, însă am reuşit să surprindem pe furiş spectaculoasele sale gânduri de la întoarcere. Gânduri care, spre surprinderea audienței şi totala nepăsare a Columbenilor, nu prevestesc la orizont un manager de curling, nici măcar unul de table, ci un Massively Multiplayer Football Management Game. Împătimiții de Football Manager şi-aşa nu prea mai ştiau pe unde să scoată cămaşa, iar un FM online e exact ce le trebuia pentru a se asigura că-şi vor petrece bătrânețile într-un centru de dezfootballmanagerizare.

O gură de oxigen la masa 5, vă rog!

Competiția pentru cel mai iscusit tehnician va avea loc pe serverele puse la bătaie de producători. Fiecare server va susține până la 1000 de jucători, aşa că nu rămâne nimeni pe dinafară în caz că a uitat să-şi ia din timp bon de ordine. Pentru a evita situațiile de genul „maaamiiiii, Habib Salim din Egipt a ales formația FC Mamma Mia Becicherecu Mic din Liga a 4-a şi nimeni nu o mai poate lua!!!", producătorii au renunțat la numele reale de echipe (Şi da, echipa susmenționată chiar există). În schimb, jucătorii sunt reali. Aşadar, începi prin a-ți crea o echipă cu nume ficțional, îi alegi o poreclă, un logo, un nume de stadion şi alte detalii pentru chițibuşari, precum lungimea şi lățimea terenului de joc. Apoi, scoți dolarii din teşcherea şi-i fluturi prin fața mingicarilor pentru a-ți forma lotul. Fiecare fotbalist are anumite pretenții salariale, iar tu, un buget inițial, deci trebuie să fii atent pe cine alegi, ca să nu te trezeşti că l-ai momit pe Ronaldinho cu un salariu fabulos şi nu mai ai lovele pentru chenzinele altor jucători. O fi el bun, dar nu cred că-şi poate centra singur mingea pentru gol. De asemenea, trebuie să fii şi iute de mână, căci odată ce un jucător a ales o formație, devine indisponibil pentru ceilalți manageri. Aşa se preîntâmpină eventualele ipostaze în care Bănel îl faultează pe Bănel.

Partea cu transferurile ar trebui să fie foarte familiară celor care se dau pe diverse site-uri de licitații online. De exemplu, dacă vrei să vinzi un fotbalist, îl tragi deoparte, îi lipeşti pe frunte un preț un preț minim pentru care eşti dispus să-l dai, precum şi o sumă pentru care eşti gata să-l vinzi imediat, stabileşti o dată limită pentru licitație şi aştepți ofertele celorlalți tehnicieni. În cazul jucătorilor liberi de contract, cel care sare cu cel mai mare salariu până la data limită pune mâna pe fotbalist. Spre deosebire de Football Manager, în FML contractele se negociază pentru o perioadă mult mai mică, existând chiar posibilitatea ca un jucător să semneze pentru doar patru săptămâni (cam cât era perioada de probă în FM).

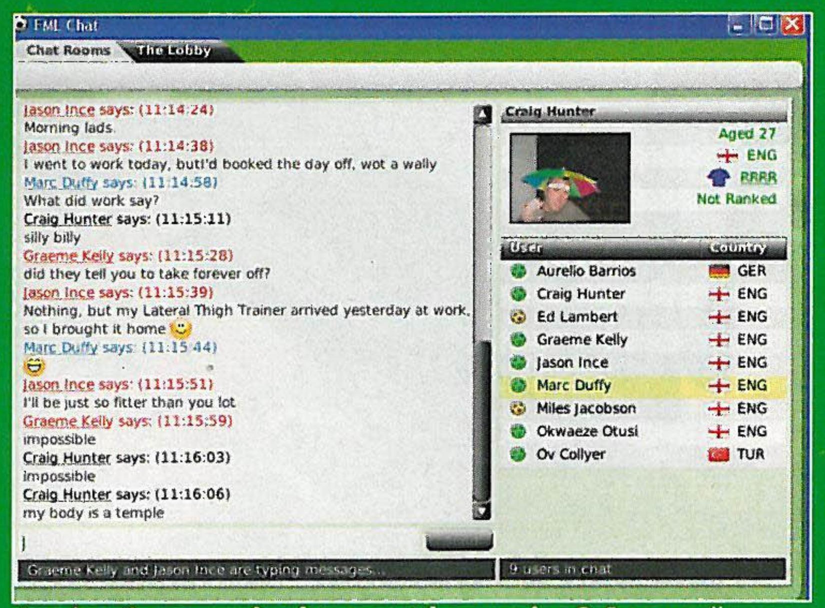
Se pare că adversarii şi-au dorit mai mult înfrângerea

Bun, avem echipă, avem echipieri, avem valoare. Ce facem cu ele? Ne aruncăm cu capul înainte într-o competiție sau jucăm amicale. Cu amicalele e mai simplu, pot fi jucate în compania oricărui manager pe care îl dibuim online. În ceea ce priveşte competițiile, acestea pot fi organizate de cei de la SI Games sau de jucătorii de FML. Primele sunt opționale, accentul punându-se pe cele create de utilizatori. Sunt o grămadă de parametri pe care îi avem la dispoziție; de exemplu, putem să organizăm o întrecere de tip ligă, una de tip cupă sau una care le conține pe amândouă. Totodată, putem stabili câte puncte sunt acordate pentru victorie, egal sau înfrângere şi ranking-ul pe care trebuie să îl dețină o echipă pentru a intra în acea competiție. Sunt curios cât de flexibili vor fi acei parametri. Tare aş vrea să creez o ligă în care primeşte cele mai multe puncte clubul care suferă cea mai usturătoare înfrângere. Ce 4-1-2-1-2, să vezi atunci tactici de joc complexe!

Singura limitare în ceea ce priveşte competițiile este deadline-ul pentru jucarea unui meci. Partida poate fi jucată şi înainte de termenul limită, în orice moment în care îți prinzi adversarul online. În cazul în care oponentul nu se prezintă la meci, se zvoneşte că AI-ul va prelua controlul echipei sale. Dacă adversarul nu se prezintă la meciuri în repetate rânduri sau dă bir cu fugiții în timpul unei partide, va fi judecat de sistemul de penalizare, care îi va ciupi din puncte.

Ceea ce n-au lăsat producătorii să suspine pe internet e numărul maxim de echipe care se pot înscrie într-o competiție. Pentru că, ținând cont că un server poate avea până la 1000 de jucători, ar fi aproape imposibil să duci la bun sfârşit, într-o viață pământească, o ligă cu tur, retur şi meciuri de cupă în care sunt înscrise aproape toate echipele din acel server.

Revenind la sistemul de ranking, e de menționat că acesta a fost zidit în aşa fel încât să permită şi utilizatorilor mai puțin înfocați să viseze la locuri fruntaşe în ierarhia serverului din care fac parte. Astfel, complementar cu punctele obținute pentru victorie, se vor câştiga puncte şi în funcție de locul disputării meciului (acasă sau în deplasare), de pozițiile celor două echipe în ierarhie sau de mărimea scorului. De asemenea, un manager care joacă doar câteva meciuri pe săptămână va primi mai multe puncte pentru o victorie decât unul care joacă FML şi în somn. Desigur, va fi depunctat mai mult în cazul unei înfrângeri.



la zi, păpuşe, când te scot la un cico? Aaa, mă scuzați, băieți, iar am încurcat fereastra...



Nu uitați că, în caz de victorie, vă dublează Becali primele... Acum, pe ei!

Rog regia să mai pună o dată faza...

Partea cea mai interesantă este reprezentată, bineînțeles, de meciuri, pentru că numai ele prilejuiesc micile bucurii ale pasionaților de Football Manager, precum fire de păr lipsă sau mouse-uri crăpate. Înainte de începerea disputei, viteza cu care se va desfăşura partida este stabilită de managerii celor două echipe prin intermediul sistemului de mesagerie instant integrat în FML. Tot înainte de primul fluier, fiecare tehnician beneficiază de patru minute pentru a-şi pune la punct tactica. În timpul pauzei, răgazul strategic este de numai două minute, iar pe parcursul întâlnirii ai un minut pentru modificări de tactică neprevăzute, survenite ca urmare a accidentărilor sau a eliminărilor. Alte schimbări pot fi făcute din mers, apelând la Quick Tactics". Indiferent de meniul în care suntem, fereastra cu simularea 2D a meciului va rămâne tot timpul pe ecran.

După încheierea partidei, ca nişte manageri veritabili ce suntem, vom putea trânti comentarii în legătură cu meciul. Aceste comentarii pot fi atât predefinite, cât şi scrise după bunul plac al managerilor. Orice utilizator poate vedea aceste comentarii, aşa că FML va avea nevoie de câțiva ochi ageri de moderator. Declarații se mai pot face şi în alte situații, de exemplu atunci când un jucător dă cu tifla unui nou contract.

Pentru pariori, am o veste bună: în ziua meciului, se pot plasa pariuri. Dacă-ți ies socotelile, strângi bani de transferuri. Dacă nu... parcă îi şi văd pe pariorii inveterați cum o să scoată la licitație jumătate de echipă, gazonul, Loganul, frigiderul şi nevasta pentru a-şi achita datoriile virtuale.

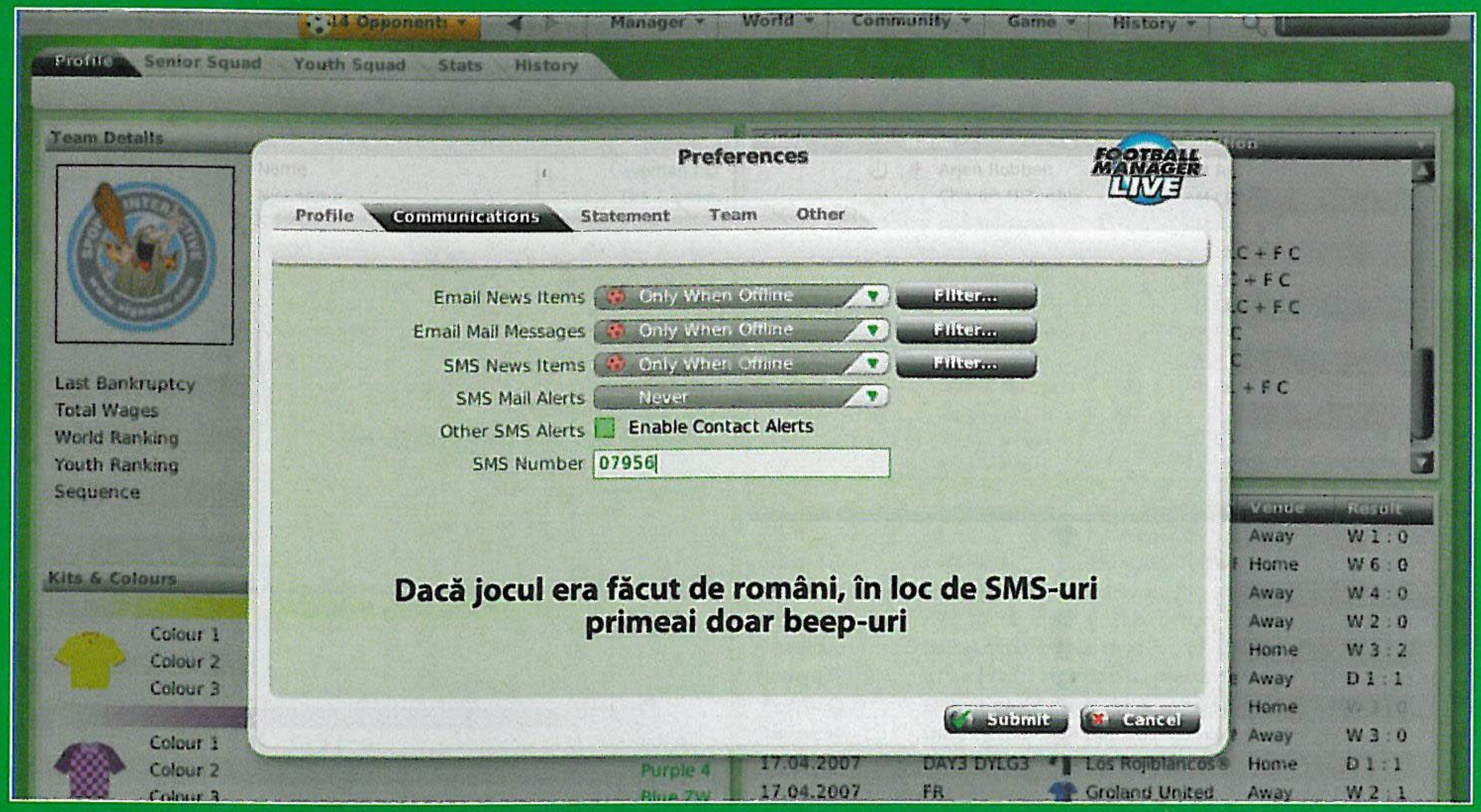
Grafica este similară cu cea din Football Manager 2007: meniuri de tipul drop-down, sistem de navigare intuitiv şi simulare 2D a meciurilor, cu jetoane pe post de mingicari.

Auzi mă, Beta ce mai face?

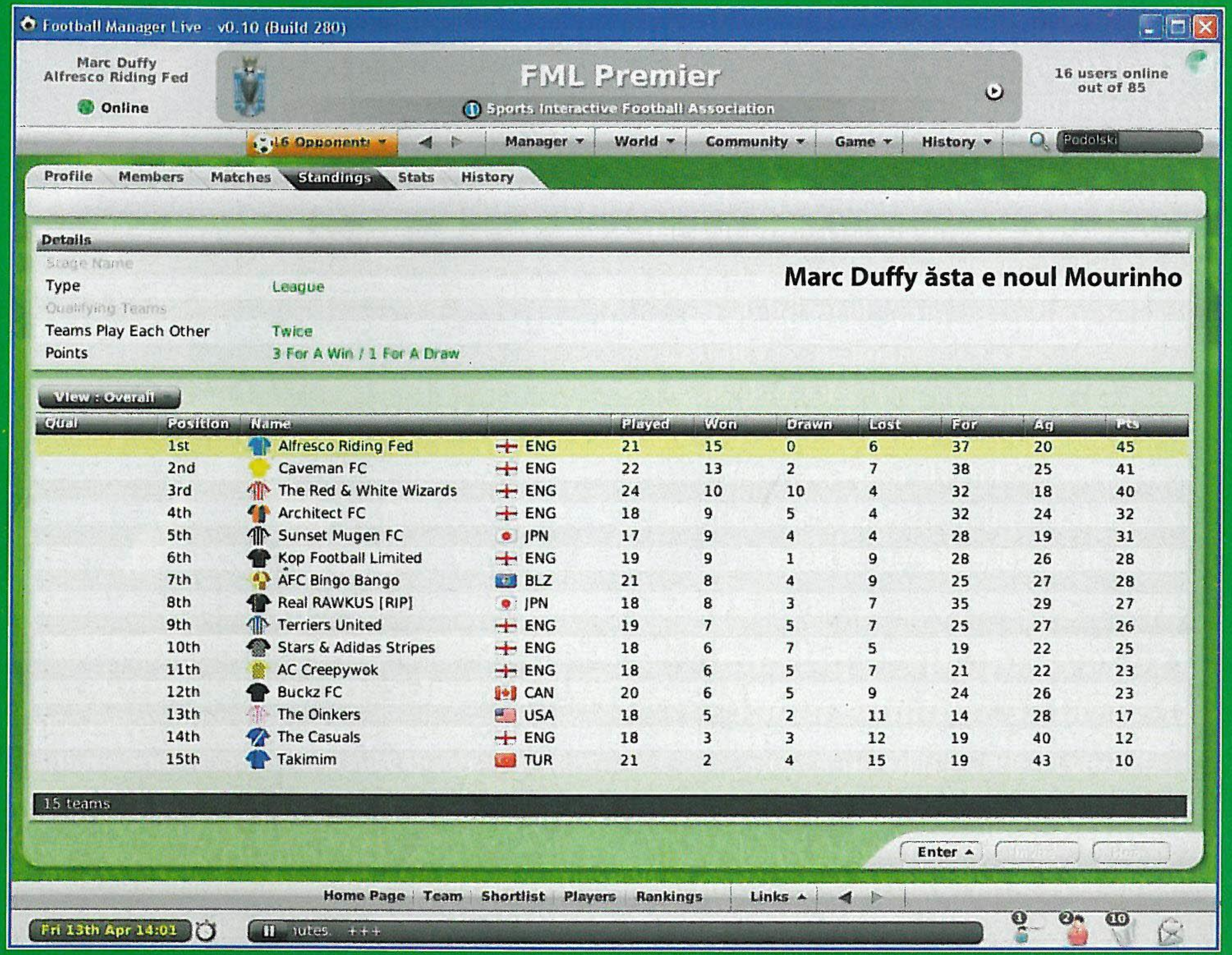
Încă de la jumătatea lunii mai, jocul se află în perioada de beta testing. Pentru început, doar 1000 de norocoşi (sau mai puțin norocoşi, dacă ne gândim la efectele pe care le poate avea jocul asupra vieții sociale) se vor putea da cu mouse-ul prin Football Manager Live. Însă producătorii ne îndeamnă să stăm cu ochii pe site-ul oficial, www.footballmanagerlive.com, pentru că se vor ivi mai multe locuri pe măsură ce jocul se va apropia de lansare. Şi totuşi, pe când managerul ăla de table? Vreau să-i văd pe pensionari adunați grămadă în fața blocului, cu ochii țintă în laptop, în timp ce de la balcon țipă nevestele că li se răceşte mâncarea...

■ **The Psycho**

- **Producător** Sports Interactive
- **Distribuitor** Sega Europe
- **ON-LINE** www.footballmanagerlive.com
- **Data lansării** martie 2008



Dacă jocul era făcut de români, în loc de SMS-uri primeai doar beep-uri



Marc Duffy ăsta e noul Mourinho

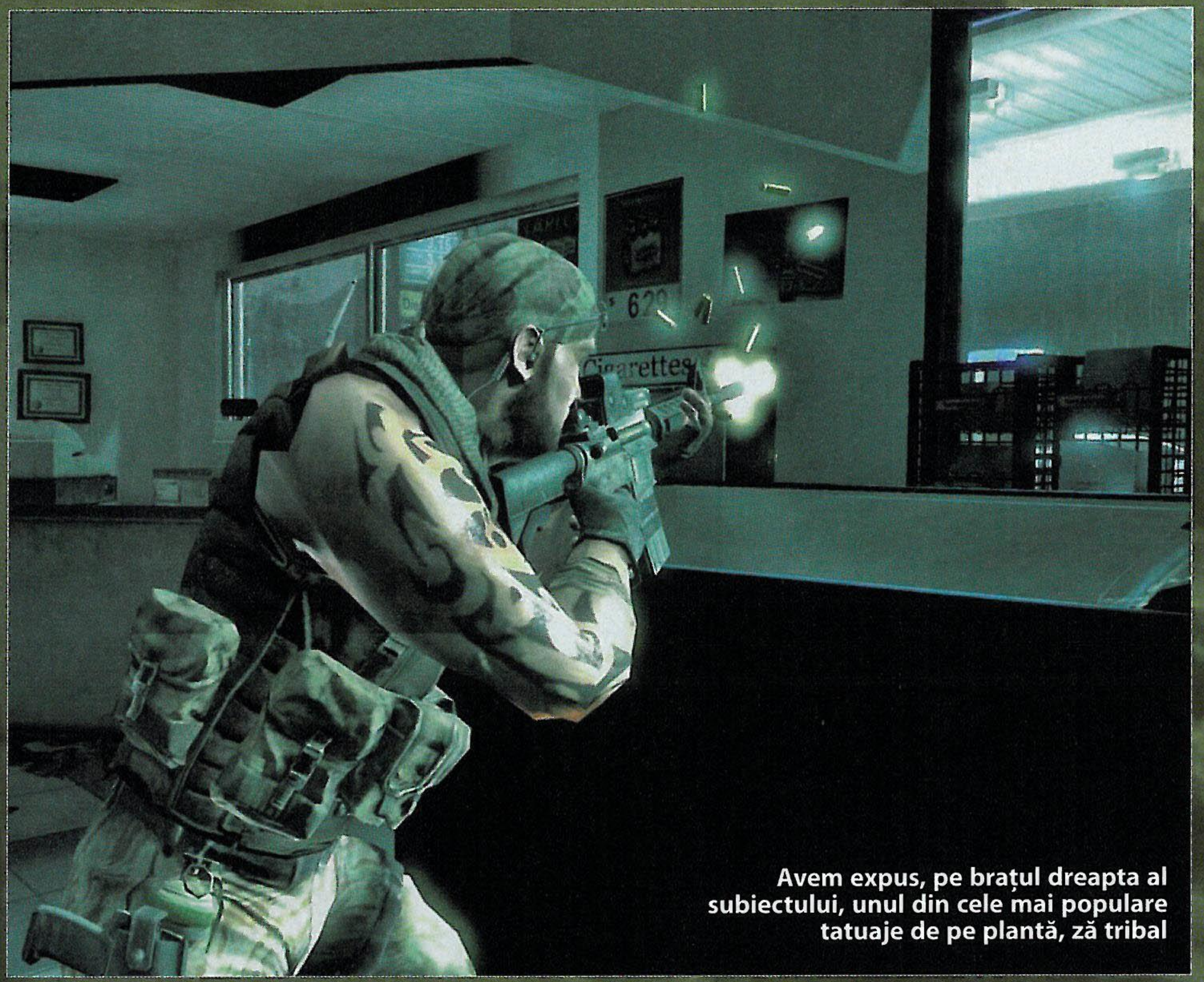


Tot Bănel e mai bun...

BLACKSITE AREA 51

Adevărul iese la iveală

În 2005, Midway lansa Area 51, un joc ce nu a reuşit să impresioneze prea mult popor şi nici nu s-a bucurat de aprecieri deosebite. Scenariul era mama tuturor conspiraţiilor de până acum, producătorii intenţionând probabil să ajungă în inima fiecărui dement suferind de scenarită cronică. Ce mai, am avut de-a face cu un adevărat All Star Game, prin Area 51 defilând alienii, virusul scăpat de sub control şi toţi ciudaţii infectaţi de el. Printre teoriile conspirative propuse ne-am delectat şi cu înscenarea aselenizării lui Armstrong sau prăbuşirea la Roswell a unui „microbuz spaţial" umplut cu un grup de turişti de pe altă planetă. Ideea e că alienii vin în valuri şi, pentru a nu lăsa jucătorul în ceaţă, trebuie să-i oferi şi o continuare în care poate salva pământul încă o dată de toate creaturile universului care nu au găsit ceva mai bun de făcut decât să atace planeta noastră.


Avem expus, pe braţul dreapta al subiectului, unul din cele mai populare tatuaje de pe plantă, ză tribal

Să se revoluţioneze primim, dar să nu se schimbe nimic

Midway ne trimite din nou la lupta supremă cu inamicul numărul unu al planetei. Nu ştiu cum se face, dar alienul aterizează mereu în ţara care ni i-a dat pe Manson Charles, Bundy Ted, George Walker Bush sau Oprah. Nu tu Paris, o tură la Vatican sau o vizită în China. Cum ajung aici, cum se înfiinţează în State. Pesemne ceva îi atrage acolo, ceva ce restul planetei nu are sau cel puţin nu la aşa nivel. Şi acum marele meci are loc în Rachael, o localitate situată foarte aproape de Area 51, iar tu te vei prezenta în calitate de veteran de război pregătit să facă o sesiune de crowd control cu nefericiţii alieni, pe numele lor Reborn. Numele lor lasă deschisă şi posibilitatea ca inamicii noştri să fie chiar pământeni răpiţi şi trimişi de alieni, după puţin tweaking şi overclocking, să le rezolve treburile murdare. Probabil din acest moment scenariul nu ne va mai obosi cu prea multe detalii şi va face un pas în spatele gameplay-ului, pe care sperăm să-l găsim a fi mai interesant decât în primul joc.

Foarte amuzant este că Midway nu s-a putut abţine să nu ne servească placa cu redefinirea genului FPS. Şi cu cine au venit să redefinească? Cu alienii, să fim serioşi, poate doar dacă lucrau la joc. Să ne prefacem totuşi că Midway a promis un FPS foarte bun şi să sperăm că rezultatul final nu le va contrazice ambiţiile. Jocul este anunţat ca fiind unul multi-linear, oferindu-ne astfel posibilitatea de a rezolva misiunile, alături de echipa sub comandă, pe diferite căi care ar trebui să ofere şi unele diferenţe în gameplay. Vom avea la dispoziţie Humvee-uri, ATV-uri şi alte vehicule militare şi civile şi vom putea să împrăştiem gloanţe cu mitralierele fixe ale elicopterelor fără a le putea pilota însă. Echipa noastră va avea acces la arme de ultimă generaţie, să nu uităm cu cine luptăm, care vor respecta totuşi principiile şi categoriile armelor clasice, cu care ne-am întâlnit în majoritatea shooter-elor. Ţinând cont că suntem trimişi în mijlocul caftului împreună cu o echipă, suntem asiguraţi că jocul va avea o parte consistentă de tactică şi că în niciun caz nu vom trece prin alieni ca laserul prin humăni. Felul în care vom pune echipa la treburile casnice va fi unul simplu de tot. Astfel, vom putea trimite comenzi unui singur soldat sau întregii echipe, iar ei, urmând instrucţiunile noastre, pot controla vehicule, planta explozibil, executa foc de acoperire, flanca duşmanul sau pot elimina inamici aflaţi în poziţii strategice folosind puşca cu lunetă. Modul de multiplayer este alcătuit din clasicele Death- Match, Team-Death-Match and Capture-the-Flag, dar conţine şi Human vs. Reborn sau Siege, în acesta din urmă scopul fiind să capturezi cât mai mulţi adversari şi în acest fel să controlezi bucăţi tot mai mari din teritoriul lor.

Va fi Unreal

Pentru Blacksite: Area 51, Midway a apelat la versiunea modificată a engine-ului Unreal 3 care se va ocupa şi de partea grafică a jocului Stranglehold. Din imaginile lansate şi demo-ul disponibil pe Xbox Live putem să ne dăm seama că şi acest joc este o reuşită din punct de vedere grafic, cum sunt majoritatea jocurilor cu spate „Unreal". Firul narativ este completat de scenete in-game fără a avea însă niciun fel de cutscene-uri. Probabil nu mai ştiau nici ei la ce treburi să-i pună pe sărmanii alieni. Dacă în primul joc Area 51, voice acting-ul la care au contribuit şi David Duchovny sau Marilyn Manson nu a fost apreciat deloc, de această dată nu sunt anunţate niciun fel de vedete dispuse să ne vorbească în limbi nepământene. Timpul nu este însă pierdut. Jocul este anunţat pentru toamna acestui an, noi mai adăugăm o amânare şi rezultatul evident este finalul anului, deşi cei de la Midway ar trebui să evite competiţia directă cu numele grele anunţate pentru acea perioadă.

■ **Rzarectha**

- **Producător** Midway
- **Distribuitor** Midway
- **ON-LINE** www.blacksitegame.com
- **Data lansării** septembrie 2007



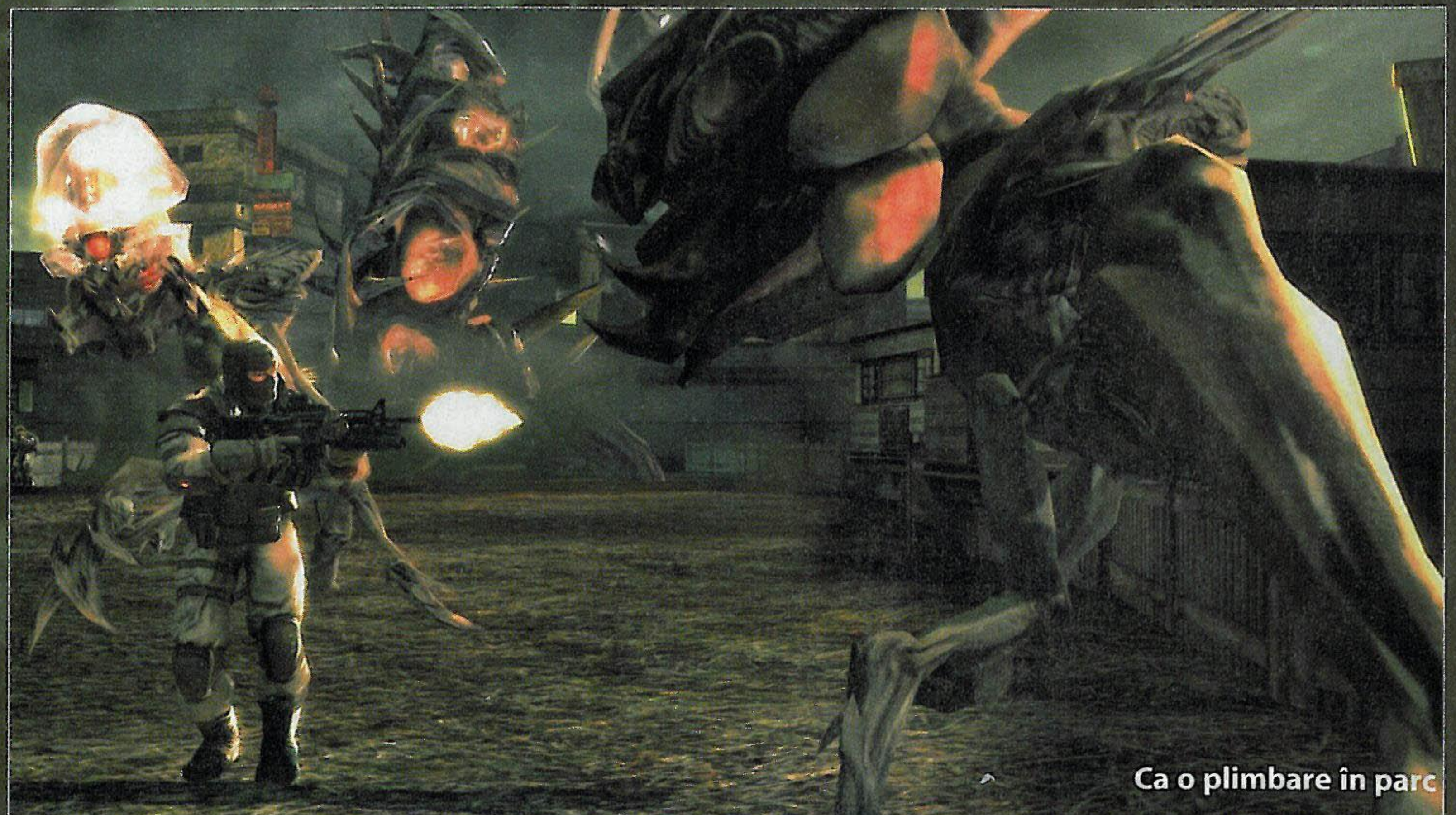
Area 51

Area 51 este o bază militară situată în sudul statului Nevada şi controlată de United States Department of Defense şi United States Air Force. Dacă poziţia guvernului faţă de Area 51 este mai mult decât evazivă, teoriile conspirative legate de acest loc curg mai ceva ca episoadele din „Tânăr şi neliniştit". Cele mai populare ne îndeamnă să credem că aici sunt studiate rămăşiţele incidentului de la Roswell, în care se presupune că americanii au pus mâna pe una bucată navă extraterestră plus câţiva alieni, atât morţi, cât şi vii, sunt organizate întâlniri între reprezentanţii SUA şi liderii alienilor, se dezvoltă tipuri noi de armament, se studiază călătoria în timp, sau, preferata mea, la Area 51 se află sediul unui guvern mondial. Este lesne de înţeles că securitatea în zonă este maximă şi că bugetul lor nu are prevăzute intrări din organizarea de tururi pentru vizitatori. Pentru a proteja cât mai bine secretul, Area 51 a fost înlăturată din hărţi şi pe cât posibil de pe net. Totuşi Google Earth este cea mai bună opţiune pentru cei care doresc să arunce o privire peste misterioasa zonă.


Dacă mai adormi o dată, te trimit în Irak


Dacă-l prind pe ăla care mi-a schimbat uleiul, îl teleportez la mă-sa


Sunt eu, Julieta de pe Oph 162225-240515


Ca o plimbare în parc



Nu zâmbi mă, că dup-aia ăia de acasă cred că noi ne distrăm aici!

Unii se parașutează doar o dată

Cel de-al Doilea Război Mondial este un subiect care nu va expira niciodată și care oferă încontinuu subiecte fierbinți atât pentru producătorii de filme, cât și pentru cei de jocuri. Au fost consemnate atâtea momente dramatice de-a lungul celor câțiva ani cât a durat războiul, încât este practic imposibil ca două firme concurente să aibă probleme legate de atingerea aceluiași subiect. Cum fiecare știe câte ceva despre atrocitățile din WWII și a fost atins într-un fel sau altul de evenimentele ce au avut loc atunci, unui joc care raportează fapte din acele timpuri și este produs și distribuit de firme cu experiență în acest domeniu nu îi poate sta nimic în cale, având succesul aproape garantat. Toate bune și frumoase pentru noi, consumatorii, dar și mai frumoase pentru producători. De ce? Pentru că, în ceea ce privește evenimentele din război, nu există copyright. Astfel, producătorul se bucură de posibilitatea de a se lega de unul din subiectele cele mai bune de muls și nu trebuie să plătească niciun sfanț unei companii care deține drepturi asupra acestora (vezi cazul celor care vor să facă un joc legat de universul lui Tolkien, de cel mai recent film Spider-Man sau un simulator sportiv unde trebuie să plătești bani grei pentru a te putea folosi de numele unor sportivi reali).



Du-te tu primul, că pe mine mă bufnește râsul



Ai noștri sunt ăștia în verde, nu?

Operațiunea floarea din grădină

De-a lungul războiului, s-au luat decizii mai mult sau mai puțin inspirate. Pe principiul „pentru a face o omletă, trebuie să spargi niște ouă", conducătorii fiecărei armate în parte au călcat peste inima care le dicta să nu trimită oameni la moarte și au făcut câte un pas curajos ce a costat viața a zeci de mii de oameni, dar care putea întoarce soarta războiului în favoarea lor. O astfel de manevră a încercat și generalul englez Bernard Montgomery, care a văzut că în urma debarcării din Normandia nemții au pierdut inițiativa și au început să se retragă pe pozițiile fortificate din Olanda. Fiind de părere că printr-un atac furibund asupra acestor poziții și prin ocuparea podurilor de peste Rin drumul către Germania ar fi fost deschis, generalul pune bazele uneia dintre cele mai mari operațiuni în care au fost implicate trupe de desant aerian, numită Market Garden. În acest atac au fost implicate Divizia 101 și 82 Americane, Prima Divizie Aeropurtată Engleză și Brigada Parașutiștilor Polonezi Liberi. Deși la început încercările parașutiștilor au fost încununate cu succes, reușind să cucerească podul Waal de la Nijmegen, spre final totul a fost sortit eșecului deoarece podul de peste Rin de la Arnhem nu a putut fi capturat de niciun fel, ba mai mult, Prima Divizie Aeropurtată Engleză a fost distrusă în întregime în această încercare. Deși nu au reușit să cucerească acel pod, englezii au făcut față trupelor nemțești și au rezistat mult mai mult decât se preconizase inițial, provocând pierderi grele naziștilor.

Din nefericire, jocul nu tratează drama englezilor care se stingeau unul după altul pe lângă Arnhem, ci ne pune în bocancii victorioși ai trupelor americane din Divizia 101. Nici treaba acestora nu a fost însă cu mult mai simplă decât a britanicilor. Ei au trebuit să se ocupe cu asigurarea unui drum pe care Corpul de Armată XXX al Armatei Britanice trebuia să meargă spre inima Germaniei în cazul în care podurile vizate ajungeau sub control aliat. Fâșia de drum pentru care trupele americane s-au bătut cu cele germane a văzut multe acte de vitejie de partea ambelor tabere și a fost denumită Hell's Highway.



Rambo?! Care Rambo?!

Ubisoft și Gearbox Software vor încerca să ne aducă mai aproape de ceea ce s-a întâmplat acolo, oferindu-ne posibilitatea de a intra în pielea unor soldați ca Matt Baker sau Joe Hartsock, nume care nu ne spun nimic, dar ei au fost printre cei care și-au pierdut viața în Olanda încercând să aducă un sfârșit mai rapid conflictului ce cuprinsese o lume întreagă. Folosindu-se de capacitățile mai mult decât obișnuite ale motorului grafic Unreal 3, cel de-a treilea joc dintr-o serie de shooter-e tactice care a vândut milioane de exemplare este gata să ne dea pe spate cu o grafică îmbunătățită și cu un sistem de luptă bazat pe munca pe echipă, unde fiecare coechipier joacă un rol crucial. Anunțat de pe acum, un punct forte al jocului va fi posibilitatea de a fi jucat în mod cooperativ, povara acțiunii trecând pe umerii jucătorilor, unde fiecare se va zbate pentru a-și ține coechipierul în viață și de a se asigura că niciun nemțălău nu va trăi să mai mănânce sauerkraut.

Americanul, frate cu europeanul

Și te mai întrebi cum să nu se amestece americanul în treburile noastre europene când doar ei ne-au scos tot timpul din rahat, sacrificându-și cei mai frumoși fii pentru noi? Unchiul Sam ne-a fost ca un tată care ne-a ținut strâns la sânul său, care ne-a scos din belele când veneam bătuți la el și care ne ardea câte una la poponeață de fiecare dată când eram obraznici și nerecunoscători.

Săru' mâna, boierule!

Koniec

- **Producător** Gearbox Software
- **Distribuitor** Ubisoft
- **ON-LINE** www.hellshighwaygame.com
- **Data lansării** Q4 2007



Dar îmi dă și mie cineva niște gloanțe?





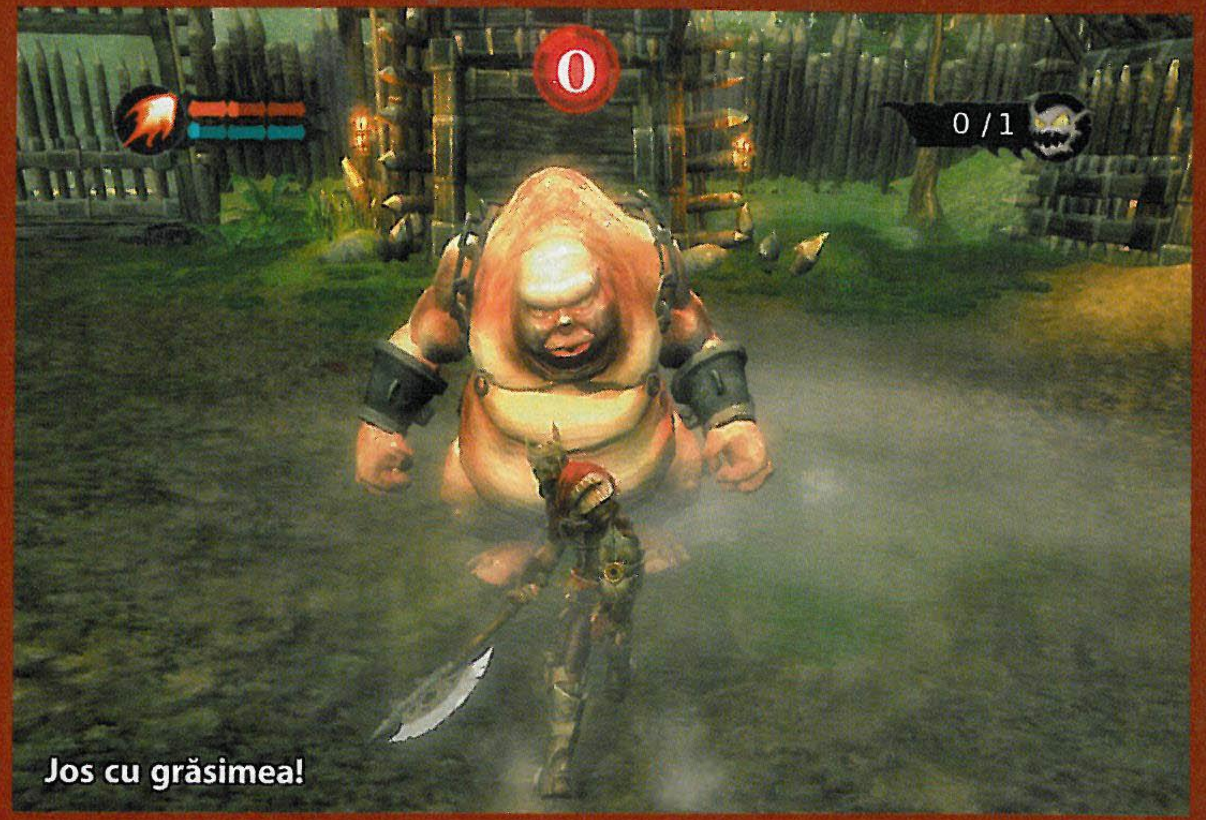
Inorock satanic

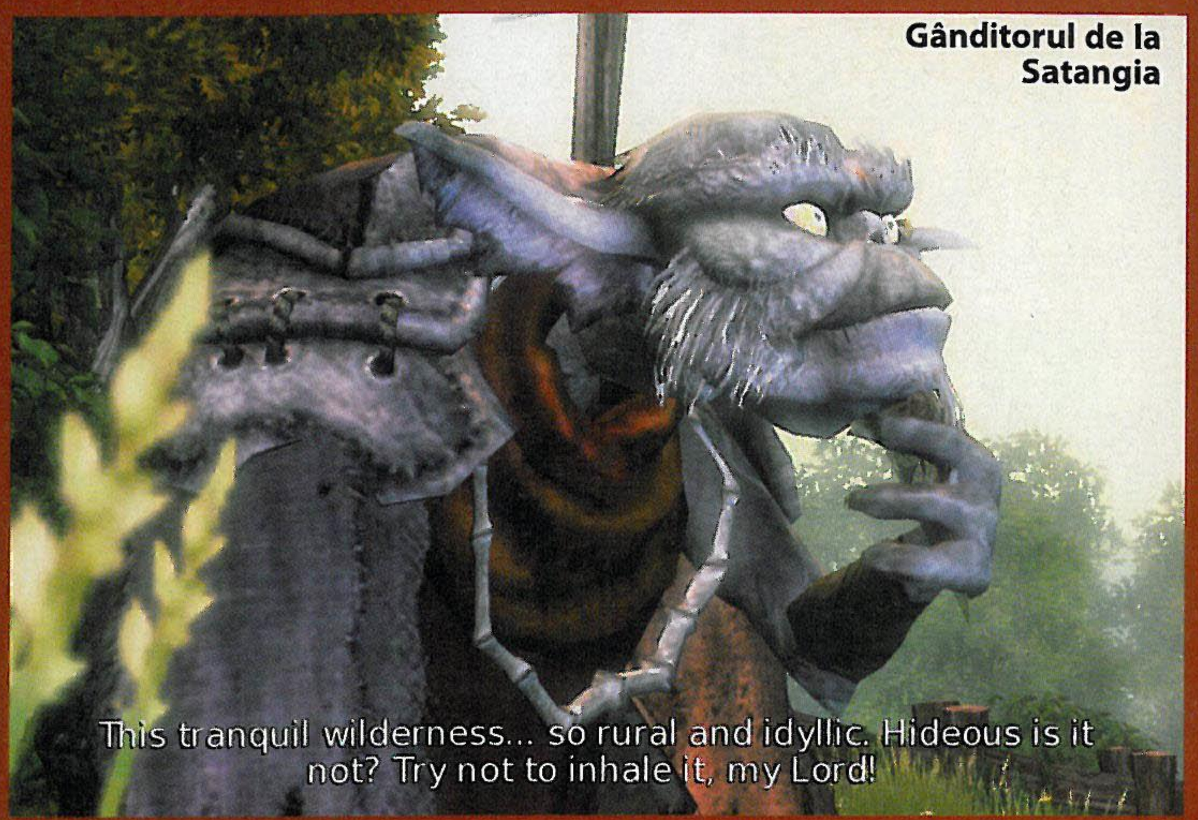
OVERLORD

Dungeon Creeper

Nu ştiu câţi dintre voi îşi mai aduc aminte de vechiul Dungeon Keeper, un joculete genial creat de compania Bullfrog (fie-i EA-ul uşor...) pe vremea când Molyneux făcea jocuri şi nu experimente pe gameri vii. Da, dacă vă întrebaţi, în afară de Fable, al cărui noroc a fost că n-a ieşit exact cum a vrut Molyneux, nu prea am înghiţit jocurile lui nenea Peter. Acum daţi-mi în cap. În fine, pentru cei mai tineri şi mai nevinovaţi dintre voi, Dungeon Keeper era o struţocămilă (RTS/RPG/God-Game/FPS) tare plăcută la vedere şi mai ales la atingere, în care jucaţi rolul unei satane locale şi primeaţi în gestiune câţiva kilometri pătraţi de beciuri întunecoase pe care trebuia să le umpleţi cu tot felul de dihănii pentru a putea ţine piept hoardelor de Feţi Frumoşi care râvneau la averile voastre. Mai pe scurt, avem de-a face cu un caz destul de rar în istoria jocurilor pe calculator, a literaturii fantasy, a basmelor populare şi, de ce nu, a conflictului primordial dintre bine şi rău, şi căpătăm ocazia să ascultăm versiunea Tartorelui cel Mare. Nu vă fie frică, nu este un joc pentru satanişti, ci mai degrabă un tablou amuzant al unei zile obişnuite din viaţa unui tartore subpământean. „Another day în the underground", cum ar zice englezul. Atât despre Dungeon Keeper, că-mi lasă gura apă şi mă apucă brusc cheful să-mi hrănesc peştii doar cu carne de om. Ca să-i înrăiesc...

Triumph Studios, studioul în beciurile căruia s-a născut seria Age of Wonders, a preluat conceptul, l-a prelucrat puţin, l-a presărat cu puţintel praf de Sacrifice, l-a condimentat din greu cu umor „a la Bard's Tale", l-a pus la un foc mic şutit de un Prometeu creştin direct de sub ceaunul Necuratului şi a obţinut o mândreţe de Overlord, un Action-RPG care ne va lovi drept în moalele esteticului într-o frumoasă zi de 23 iunie. Pe Xbox360 şi pe PC (slavă Overlordului!). Ştiu că tinde să devină un laitmotiv, dar de-abia aştept procesele. Un părinte creştin şi furios care pretinde că DVD-ul cu Overlord i-a sfătuit odrasla să invoce trei demoni majori şi să-i trimită după bere ar fi mană cerească pentru un avocat de magnitudinea (şi sfinţenia) avocatului la fel de creştin şi furios, Jack Thompson.


Jos cu grăsimea!



Gânditorul de la Satangia

În pielea Împieliţatului

În introducerea kilometrică am amintit în treacăt de Bard's Tale. Nu fără motiv, deoarece Overlord se vrea şi el a fi o parodie a RPG-urilor şi a romanelor fantasy. Pe scurt, şapte eroi şi-au unit forţele şi au eliberat oamenii de sub tirania bătrânului Overlord „cazat" într-un turn negru ca noaptea şi mare cât o zi de post. Oamenii au băut şi s-au veselit până când cei şapte Feţi Frumoşi, ameţiţi de spirtoase, beţi de putere şi orbiţi de mândrie s-au transformat la rândul lor în nişte mici tirani. Mici, da' mulţi, vorba lăcustei invitată la cină de către furnici. N-a trecut mult timp şi nu puţini ţărani au început să ducă dorul vremurilor când erau jefuiţi de vechiul lor Overlord şi nu de o şleahtă de eroi înfumuraţi. Între timp, în ruinele Turnului Negru, un oarecare cetăţean trage să moară. Din pură întâmplare este descoperit de o mână de dihănii care bântuiau de bezmetice prin ruine în aşteptarea fostului „angajator. Sărmanele vietăţi sunt convinse că au în faţa ochilor reîncarnarea fostului stăpân, îi jură supunere pe loc şi pornesc la pas alături de el pe drumul către notorietate.

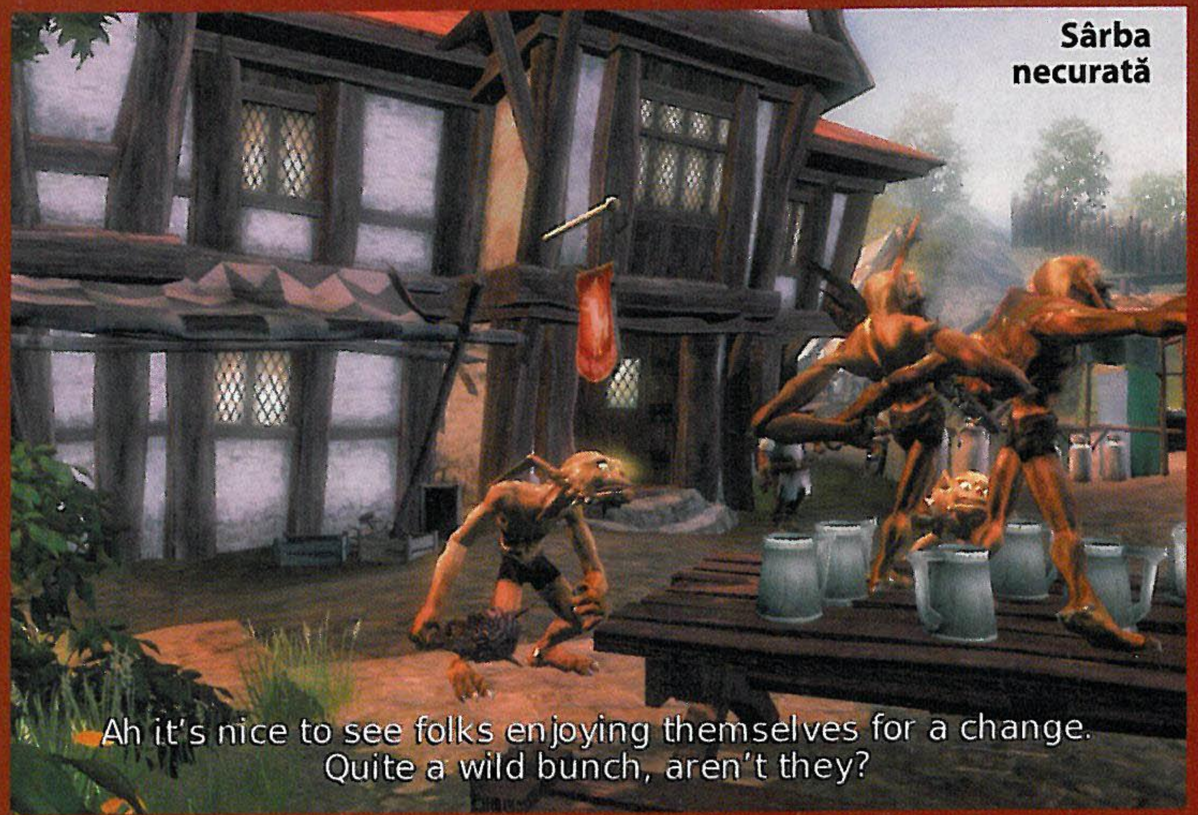
Ca să nu mai lungesc vorba prea mult, că se face dimineaţă şi cântă cocoşul, iar strigoii pe care i-am pus să-mi scrie articolul nu se împacă deloc cu lumina zilei şi nici nu consumă carne de pasăre, jocul celor de la Triumph ne dă în grijă un Michiduţă local, venerat de o şleahtă de tot râsul de amărâţi doar piele şi os, pe care, cu sudoarea frunţii (şi a degetului, când se lasă cu scandal) va trebui să-l transformăm într-un adevărat Overlord, cu puteri zeieşti şi hoarde de descreieraţi care-i cad la picioare şi-i urmează orbeşte fiecare ordin.



Bostanii trădători



Adunăm oiţele rătăcite



Sârba necurată


Salam te fac, jivină!

Hands-on, hands off

Dracu' m-a pus (că Dumnezeu sigur n-ar fi tolerat aşa o abatere de la Calea cea Dreaptă şi fără de HDR) să instalez versiunea de preview care ne-a parvenit mulţumită intervenţiei unei forţe oculte, cunoscute în cercurile gamerilor drept „Be(a)st Distribution". Nu m-a trăsnit Dumnezeu, în schimb l-a trimis pe Rzarectha (satanistul care mi-a pus în mână preview-ul) la o şedinţă de cinci ore cu stăpânirea unde l-au trăsnit nişte rapoarte, iar eu am apucat să mă bucur de joc fără un năuc care să-mi urle în ureche „oaaaa, ce fain!!!" de câte ori incendiez (da, se poate, mai că simţi mirosul de carne arsă) câte un hectar de orzoaică în care se refugiază halflingii după ce le ard casa şi devorez sufletele oiţelor din bătătură. În fine, jocul e instalat, iar lumea mă aşteaptă s-o nenorocesc. Sau s-o salvez de alţi nenorociţi mai mari.



Dar să revenim. După ce mă stric de râs urmărind scălâmbăielile unei lighioane care se agita ca o bezmetică prin ecranul de încărcare, îl iau pe Tartacot de o aripă şi-l trec printr-un tutorial unde-mi căpăcesc bufonul şi summonez vreo câţiva amărâţi pe care-i pun să-i mai dea câteva bucăţi măscăriciului recalcitrant. În cinci minute m-am prins cum stau lucrurile şi ce încearcă Overlord să ne înveţe: un adevărat tiran nu trebuie să ridice un deget, pentru asta are sclavi. Creaturile (suspect de asemănătoare bâzdâgăniilor din Gremlins, Triumph a recunoscut că seria de filme Gremlins a fost una dintre sursele de inspiraţie), care dau dovadă de un curaj vecin cu prostia şi de o supunere vecină cu brainwashing-ul, sunt principala armă aflată la dispoziţia Overlordului. Sunt livrate în patru culori, fiecare „culoare" având o anumită specializare. „Spiriduşii" maro (Brown Fighters) sunt luptători model, cei roşii (Red Fire Imps) sunt rezistenţi la foc şi aruncă săgeţi „incendiare" în capetele inamicilor, verzuliii (Green Assassins) sunt asasini desăvârşiţi şi rezistenţi la otrăvuri, iar cei albaştri (Blue Healers) se îndeletnicesc cu însănătoşirea confraţilor atunci când lucrurile nu funcţionează conform planului. Odată „extraşi" din micile cratere răspândite pe ici pe colo prin peisaj, pot fi asmuţiţi asupra duşmanilor sau pot fi folosiţi pe post de trusă de prim ajutor, caz în care nu vor ezita să se sacrifice voioşi pentru ca stăpânul lor să-şi recapete o parte din sănătatea pierdută în lupte.



Îţi place viaţa? Zi un banc!

Totuşi, câteodată până şi cel mai puturos ticălos trebuie să pună osul la treabă (sau „treaba" pe os, unde prin „treabă" mă refer la barda de jumătate de chintal), şi aici Overlord devine un action pursânge. Împărţim lovituri în stânga şi în dreapta, mai aruncăm câte-o vrajă şi aşa o scoatem la capăt când duşmanii sunt mulţi şi prietenii (din nou, a se citi „sclavii") se odihnesc la jumătate de metru sub pământ. Aproape fiecare inamic ucis îşi lasă sufletul „gaj", suflet care va creşte numărul creaturilor ce pot fi summonate. Simplu. Măria Sa, Overlordul, nu se va înjosi într-atât încât să se folosească de armele „untermensch-ului" proaspăt ucis. Cu asta se îndeletnicesc sclavii (care au destulă minte încât să-şi însuşească posesiunile victimelor). Stăpânul are propriul lui fierar...

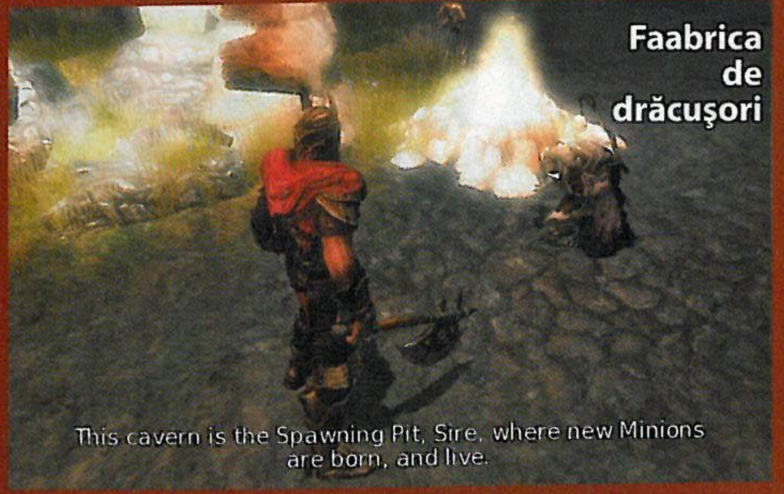
Din câte am văzut în cele câteva ore de joc, controlul creaturilor pare simplu şi destul de comod (mai ales dacă veţi folosi un gamepad). Majoritatea timpului şi-o petrec călcându-ţi pe urme, aşteptând ordine. Când gluma se îngroaşă, selectăm ţinta cu SHIFT şi cu un clic de mouse (scurt sau lung, depinde câţi cârcâieci avem de gând să-i aruncăm nefericitului pe cap) ne trimitem trepăduşii să-i facă felul. Pentru a manipula o serie de obiecte din decor, va trebui să procedăm la fel. Selectăm obiectul şi trimitem ceata să rezolve problema. Având în vedere că în versiunea care mi-a picat în mână n-am apucat să controlez un număr impresionant de creaturi şi nici n-am fost nevoit să-mi împart atenţia în prea multe locuri, momentan n-am nicio plângere. Însă am o bănuială că schema de control va da câteva rateuri atunci când lucrurile se vor complica îndeajuns de mult. Rămâne de văzut...

Răul Gospodar

Fiindcă Răul trebuie să mai şi doarmă când vine de la serviciu, Tartacot se va cuibări în turnuleţul primit moştenire de la Overlordul Ăl Bătrân. La început, turnul este o ruină de toată ruşinea, dar pe parcurs, ajutaţi de artefactele subtilizate de cei şapte eroi şi bine ascunse prin cele patru tărâmuri, îi vom reda gloria de altădată. Încet-încet, în castel se vor aciua diverse personaje suspecte (cu măscăriciul regal am făcut cunoştinţă încă de la început) care îşi vor aduce contribuţia la bunăstarea Overlordului. Avem pe undeva şi un fierar, pe care dacă-l aprovizionăm cu materie primă, monedă forte şi ceva „overlordish voodoo", ne va fabrica o armă de toată frumuseţea. Mai mult, vom putea sacrifica creaturi pentru a obţine câte-o armă mai specială. De exemplu, dacă în „procesul de creaţie" sacrificăm un Red Fire Imp, vom obţine o sabie cu fire damage.



Pe când îmi fugăream bufonul cu toporul prin turn (just for the fun of it), questlog-ul mi-a sugerat discret că nopţile unui geniu malefic pot deveni foarte deprimante şi ar cam fi cazul să las ghiduşiile şi să-mi găsesc şi eu o muiere, ca tot Overlordu' gospodar. M-am luat cu altele, adică mi-am urmărit sclavii cum nenoroceau fără milă un câmp de bostani nevinovaţi, şi am uitat complet de ibovnică. Producătorii n-au uitat şi spun că vor fi două la număr, surorile Rose şi Velvet. Mi-a stat zâmbetul pervers în gât când am aflat că turnul nu este îndeajuns de mare pentru amândouă, dar mi-a mai trecut supărarea când am fost informat că rolul nevestei (spre deosebire de casele multor oameni de bine din viaţa reală) nu va fi pur decorativ. Umblă vorba prin târg că „nevăstuica" va avea strânse la ciorap niscaiva upgrade-uri albe şi scumpe pentru turnul negru şi ieftin. Hehehe, nevastă, nevastă, da upgrade-ul e pe bani...



Faabrica de drăcuşori



Aaaarde orzoaicaaa!!!!

Evil is Funny

Mottoul lui Dungeon Keeper, tipărit mare de tot pe cutie, era „Evil is Good". Într-adevăr, parcă îţi creştea inima în tine când îţi decorai beciul cu intestinele unui Fătălău Frumos sau îţi încingeai supuşii cu biciuşti împletite din cosiţele vreunei Cosânzene rătăcite prin hrubă. Firavii mei muşchi abdominali, chinuiţi de hohote homerice de râs, pot depune mărturie că în Overlord „Evil is Funny". Bob, un sătean paranoic, care e ferm convins că bostanii îl vorbesc pe la spate şi vor să-i facă felul, e dovada vie că omul care s-a ocupat de dialoguri nu e întreg la minte. Dacă au avut curajul să introducă un asemenea personaj în primele minute de joc, mă întreb oare ce mai urmează… Şi trebuie să vedeţi cu ochii voştri un drăcuşor care foloseşte un bostan pe post de coif sau să auziţi măscăriciul cum vă numeşte „Destroyer of the Funny" ca să vă daţi seama cât de amuzant va fi jocul ăsta. Presimt şi un zece la sunet (voice acting magistral, coloană sonoră care se potriveşte jocului ca o mănuşă), dar încă nu vreau să mă avânt prea tare. Aştept totuşi versiunea finală…

Ca dovadă că nu totul e perfect, cârceii din arătătorul mâinii drepte vor să spună şi ei ceva (*ahem*"se vede că e action „de consolă" făcut pentru cei mulţi, şăfu, prea mult chin şi durere" „taci, mă, că-l sperii pe fr0g!"*AHEM!!*), dar nu-i las să-mi strice distracţia. În fine, ar mai fi multe de spus, dar mi-e teamă că-mi depăşesc norma şi nu-mi mai rămâne nimic pentru review-ul din august. Tot ce trebuie să ştiţi e că aveţi o puzderie de motive să-l aşteptaţi şi sunt aproape sigur că nu va dezamăgi pe nimeni.

■ cioLAN

- **Producător** Triumph Studios
- **Distribuitor** Codemasters
- **ON-LINE** www.codemasters.com/overlord/
- **Data lansării** 23 iunie 2007

UFO EXTRATERRESTRIALS

Când un proiect devine mai puțin independent

În urmă cu un an sau doi vorbeam despre jocul de mai sus ca despre cel mai elaborat proiect independent de remake al celebrei serii XCOM, care, spre deosebire de celelalte, avea și sorți de izbândă. Însă, problema e că proiectele independente complexe nu au niciodată sorți de izbândă decât dacă primesc finanțare. Odată ce au primit finanțare, nu mai sunt independente deloc și nu mai pot fi download-abile în veșnică versiune beta. În plus, atunci când primește resurse financiare și se lasă mână liberă producătorilor, un joc ajunge destul de bun pentru a atrage atenția. Nu știu în ce măsură cei de la Chaos Concept au primit mână liberă de la Matrix Games, însă clar există rezultate. În primul rând, faptul că jocul a ajuns în versiune retail pe piață.

Scenariul

În majoritatea jocurilor care au încercat să zgârie suprafața genialei serii XCOM, povestea este aproape aceeași. Pământul este invadat de extratereștri și noi suntem liderii unei organizații care trebuie să încerce să eradicheze plaga noii rase. În XCOM se termină bine. În seria UFO: After… de la Altar Interactive se termină prost. Aici povestea este ușor schimbată și nu știu încă modul în care se va termina. În Extraterrestrials acțiunea are loc pe o colonie pământeană îndepărtată. O rasă violentă și ciudată de extratereștri a reușit deja să cucerească Pământul și acum se îndreaptă spre alte planete locuite de oameni. Una dintre acestea, planeta Esperanza, decide să încerce să facă față amenințării într-un stil deja consacrat, alocând resurse pentru crearea unui departament special, Counter Alien Force (CAF). Scopul acestuia va fi acela de a lupta în măsura posibilităților, dar în special de a aduna cât mai multe informații referitoare la noua rasă și tehnologia de care dispune. Și uite așa ne trezim în mijlocul acțiunii… aproape prea în mijlocul acțiunii. Problema este că jocul nu are un scenariu propriu-zis. Începi campania cam brusc și, dacă nu arunci un ochi pe site-ul oficial, nu prea te prinzi cine ești și ce cauți acolo. Te ia cam din oală. Din cauza asta prima senzație pe care o ai când începi să joci este una de completă nefamiliarizare cu mediul. Dacă vă aduceți aminte din timpuri imemoriale, vechea serie XCOM te băga în acțiune cu un film corespunzător care îți explica foarte clar situația și care e rolul tău. Asta fără a mai ține cont de atmosfera pe care o crea încă de la început.

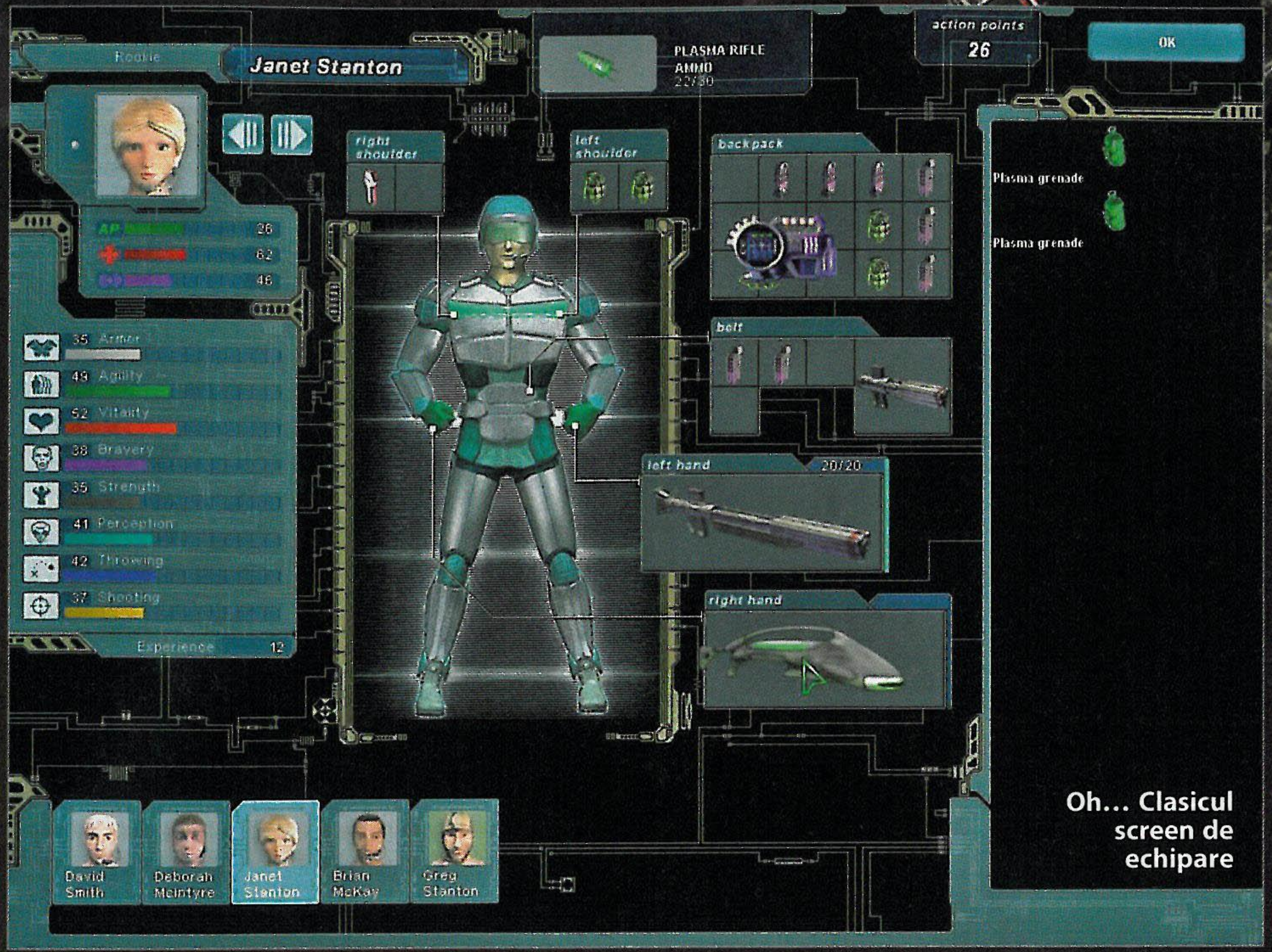
Foarte sec?!

După vreo câteva ore bune de joc, timp pe care nici nu l-am simțit ca să fiu sincer, am tras eu concluzia că jocul este foarte sec și că nu are atmosferă. Dintr-o perspectivă obiectivă, acest lucru este complet adevărat. Dialogurile sunt inexistente, nu ai sunete aproape deloc, nu simți nimic pe șira spinării și așa mai departe. Muzica în schimb te prinde. Pe de altă parte, nici grafica nu atrage, deoarece este în cea mai mare parte 2D cu mici elemente 3D care sunt oricum cel mult sprite-uri. Nu m-am decis în ce măsură clădirile sunt 2D sau 3D. Cert e că, vizual și auditiv, elementele de cele mai multe ori esențiale pentru crearea atmosferei unui joc au primit foarte puțină atenție. Însă, știm cu toții că obiectivismul nu este întotdeauna un unghi bun de vedere, pentru că e vorba de distracție și plăcere aici, elemente care sunt de natură subiectivă. Din această perspectivă, aș vrea să fiți atenți la ceea ce am spus și anume că „După vreo câteva ore bune de joc…". Orele acelea au trecut foarte repede și m-am trezit având arme, baze construite… oameni echipați și antrenați. Poate că am tras concluzia că e sec, însă aspectul acesta e minor pentru că vorbim de un nou UFO. Un joc clasic, cu o componentă turn-based pe care o apreciem cu toții. Din punctul acesta de vedere, deși cu un gameplay ceva mai simplu decât era cel din XCOM: Terror from the Deep, UFO: Extraterrestrials face treabă foarte bună. Jocul te prinde imediat în micro-managementul specific genului și ești foarte ocupat să vezi oare ce mai ai de cercetat, construit sau produs. Misiunile se succed una după alta și timpul trece… Cel mai important este că la sfârșit ești satisfăcut și te simți bine, deoarece jocul pur și simplu nu are aspecte frustrante.



Old Geoscape


La vânătoare pe văioage...



Oh… Clasicul screen de echipare

La comparat

Poate că mulți dintre voi ar fi interesați să știe la ce nivel jocul de față este o clonă de XCOM. Pot spune că nivelul este destul de ridicat, însă veți găsi o multitudine de elemente diferite. Spre exemplu, nu puteți recruta oameni. Ei vin automat, în timp. Ca să compenseze acest aspect, oamenii nu prea mor. De obicei, sunt răniți și cam atât. Se vindecă în bază și îi puneți din nou la treabă. În ceea ce privește cercetarea și producția, numărul tehnicienilor și al cercetătorilor depinde de numărul laboratoarelor și al workshop-urilor (câte 10 pentru fiecare). Așadar, nu mai depinde de spațiul de locuit, motiv pentru care Living Quarters sunt doar pentru cazarea echipei de luptă. Planeta este împărțită în zone ca în seria Aftermath. Pentru a deține controlul unei zone, aveți nevoie de o bază construită acolo. În cazul în care extratereștrii au deja bază, nu puteți face decât un avanpost. Clar, este o abordare diferită, ușor neplăcută pentru unii poate, însă este funcțională. În ceea ce privește gameplay-ul din misiuni, lucrurile sunt mult simplificate. Practic, nu mai depinde cât de mult încărcați un om atunci când îl trimiteți în misiune. Timpul său de mișcare rămâne același. De asemenea, deși oamenii câștigă experiență, aceasta nu va fi adăugată automat în skill-uri în funcție de ce anume folosesc mai mult, ci o veți adăuga voi manual. Acest lucru poate fi bun sau rău… Ceea ce m-a deranjat este lipsa completă a explicațiilor in-game despre aceste skill-uri și cum influențează aspectele practice. În manual există, însă este dificil să tot dai alt+tab-uri pentru a verifica fiecare dintre lucrurile acestea în parte. În rest, same old. Extratereștrii au sensibilități diferite la damage și la tipul de damage, fac diverse tipuri de damage, avem moral, Time Units și întreaga pleiadă de comportamente specifice. Un joc drăguț cu un indice mare de „fun" pe care vi-l recomand dacă sunteți pasionați ai acestui gen. Pe lângă asta, mai e și ieftin, acesta fiind motivul pentru care pe actuala variantă nu au introdus protecție la copiere.

■ **Locke**



- **Gen** TBS
- **Producător** Chaos Concept
- **Distribuitor** Matrix Games
- **Procesor** 1,5 GHz
- **Memorie** 256 MB RAM
- **Accelerare 3D** 128 MB VRAM
- **ON-LINE** www.ufo-extraterrestrials.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	9

8



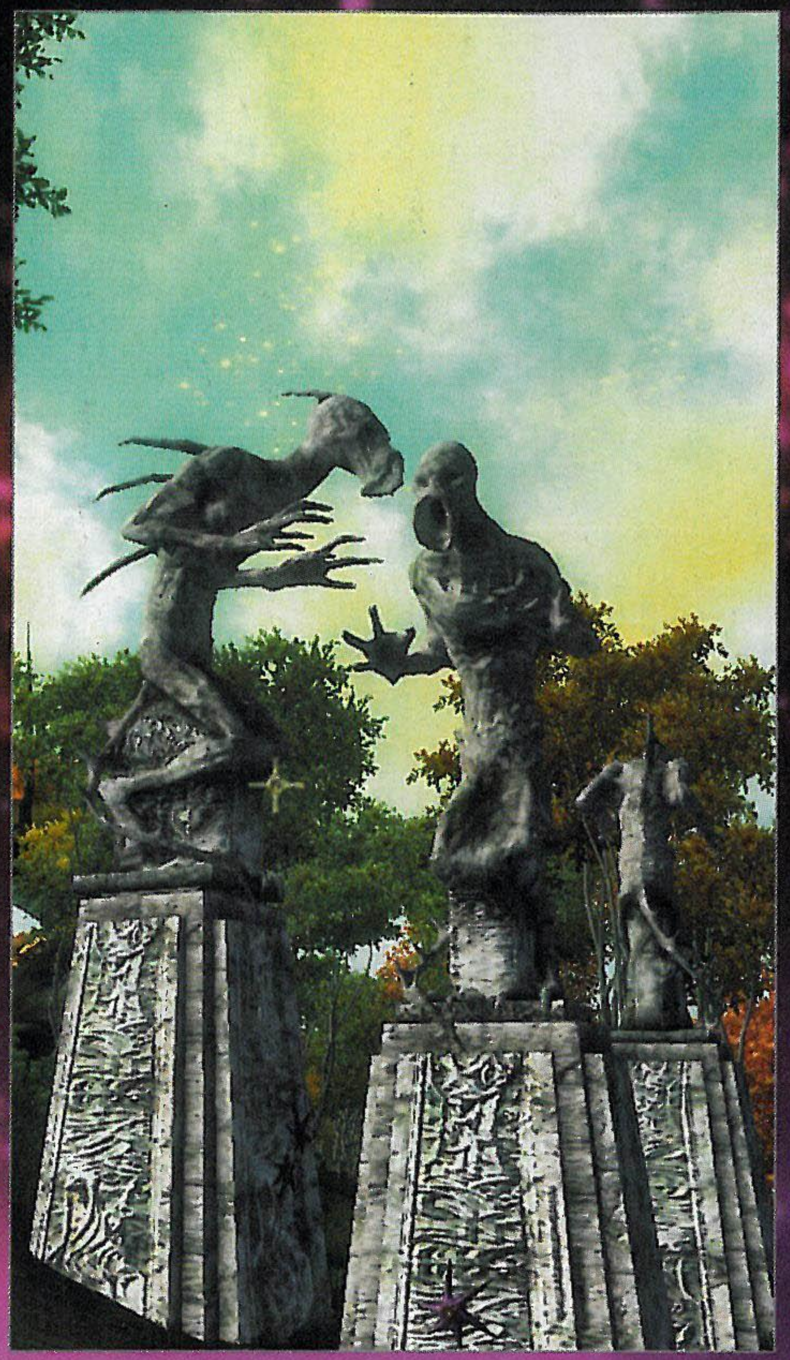


The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Pentru lunaticul din tine. Sau din mine?

În sfârşit, cei de la Bethesda Softworks ne-au dat ceea ce aşteptam cu toţii: un expansion la excelentul The Elder Scrolls IV: Oblivion. Trebuie să recunosc faptul că apariţia acestui expansion a fost cu minuţie pregătită psihologic, drămăluindu-se efortul de producţie raportat la bănuţul câştigat (cinstit) de producător printr-un crescendo condus cu mână de maestru în ale marketingului. Ce vreau să spun cu asta?

Simplu. Interesul nostru a fost captat constant şi crescător prin apariţia pe piaţă a unor elemente noi de gameplay (cai cu armură – pe care ni s-au cerut bani, duh!), urmate de mici expansion-uri la nivel de dungeon/questă medie, peste care a venit „Knights of The Nine" un add-on serios şi interesant, suficient de complex şi de bine armonizat ca story şi atmosferă cu lumea din Oblivion pentru a te electriza şi mai tare în aşteptarea a ceea ce va să urmeze. Adică, tocmai expansion-ul aici de faţă - The Elder Scrolls IV: Shivering Isles.



De la bun început vreau să spun că talentul în marketing al Bethesda Softworks este un lucru pozitiv: ştiu să ne ia banii, dar nu ne-au făcut niciodată până acum să simţim un regret pentru asta. Dimpotrivă. Iar succesul şi inteligenţa tehnicilor lor de vânzare asigură continuarea unei serii arpigistice, The Elder Scrolls, care este una dintre cele mai reuşite din istorie. Alte serii la fel de bune de jocuri nu au avut parte de marketing la fel de inspirat. Şi au pierit.

Ceea ce vreau să remarc este faptul că arta celor de la Bethesda Softworks de a ne ţine în lesa aşteptării succesiunii de adaosuri la seria TES s-a perfecţionat faţă de „episodul" anterior, adică faţă de expansion-urile ce au succedat apariţiei TES III: Morrowind. Atunci, am primit numai două astfel de urmări, de altfel, foarte interesante: Tribunal şi Bloodmoon, dar fără add-on-uri semnificative „in between". Acum, până la expansion-ul propriu-zis, s-a pornit cătinel de la mic către mare. Ba chiar către foarte mare.

Superbalamucul

De ce spun că în expansion-ul The Elder Scrolls IV: Shivering Isles s-a ajuns la foarte mare? Pentru că dimensiunile acestor Shivering Isles sunt impresionante, spaţiul disponibil pentru explorare din acest expansion este surprinzător de vast. Am să încerc o estimare, pe care o consider doar aproximativă, dar informativă: Shivering Isles ocupă un spaţiu cam cât o treime de Vvanderfell. Adică, o treime din insula disponibilă în TES III: Morrowind. Asta nu este deloc puţin, în opinia mea.

Locul despre care vorbesc, Shivering Isles, este tărâmul Prinţului Daedra al Nebuniei – Sheogorath. Este vorba de un fel



Drum bun spre tărîm nebun!



Fără grai...



Depresivă, Dementia.

de paradis personal al Zeului Nebun, cum mai este numit, în care intri atras de mirajul pe care acesta ţi-l întinde în faţă ca pe o capcană, şi ieşi, în general, cu minţile redecorate după bunul plac al capriciosului Sheogorath. De altfel, şi o aproximativă traducere a numelui acestui loc spune multe despre ceea ce te aşteaptă acolo: Insulele Fiorilor Reci. Nu tocmai primitor, ei?...

Shiver me Isles

Ar fi, însă, mult prea simplu să-l considerăm pe Sheogorath doar un patron al fenomenelor de „putrefacţie" mentală (sau mintală?). El este responsabil şi de imboldurile creative ale fiinţelor, de instabilitatea lor fecundă, de schimbarea ce naşte lumi, fie acestea imaginare, magice sau aparent reale (sic!). De aceea, în Insulele lui Sheogorath veţi găsi multe semne ale creativităţii celor care le populează, pornind de la arhitectură şi ajungând până la texte sau chiar produse de manufactură, precum hainele, armele, armurile.

Acest contrast, această aparentă



Oraşul demenţilor. Depresiv.



O ipoteză tulburătoare privind un nume şi foarte mulţi fluturi

Băieţii ăştia de au conceput seria The Elder Scrolls nu sunt tocmai nişte capete de topor născute din împreunarea unui hamburger cu o planşă de surfing, ba chiar dimpotrivă. Creatorii acestei serii sunt oameni cu o prodigioasă cultură în diverse domenii, unul mai ocult decât celălalt. Jucând Shivering Isles, am început să-i bănuiesc de faptul că au şi o cultură muzicală de excepţie. Să vă spun de la ce porneşte această presupunere a mea. Nu voi intra în amănunte prea mari din joc, ca să nu vă stric plăcerea unei anumite surprize, dar voi pomeni elementele ce m-au direcţionat spre ipoteză.

În partea de început a Shivering Isles, porţi o conversaţie cu Haskill, majordomul lui Sheogorath. Tot aici este şi ceva cu fluturi... mă rog, o să vedeţi voi, dacă încă nu aţi jucat. Dar, cum se leagă Haskill cu fluturii şi cu lumea creativ dementă a Zeului Nebun? Păi, eu zic aşa: Clara Haskil a fost o pianistă evreică de origine română, celebră pentru felul în care a interpretat lucrări de Mozart şi Schumann. Acum, fie vorba între noi, Mozart nu a fost dintre cei mai normali la cap muzicieni din istorie, dar Schumann a fost chiar..., cuvântul e dur, să zicem că a fost uşor bolnav la minte. Creativ, dar cam nebun din când în când, mai ales spre finalul vieţii, got it? Schumann este un perfect exemplu de oscilaţie între Mania şi Dementia... Şi cum se numeşte una din cele mai cunoscute lucrări pentru pian ale lui Schumann? Păi, chiar „Fluturi"...

Deci, pianista Clara Haskil a interpretat magistral lucrarea „Fluturi" a lui Schumann, care compozitor avea probleme mentale serioase, dar era foarte creativ. Majordomul care îţi deschide drumul către tărâmul nebuniei şi creativităţii se numeşte Haskill şi sunt şi nişte fluturi cu acea ocazie... Conexiuni.




Palatul lui Sheogorath. Grandios.

contradicție între nebunie și creativitate este excelent pusă în valoare de „construcția" tărâmului lui Sheogorath. Acesta este împărțit în două zone: Mania și Dementia, corespunzătoare grafic stărilor mentale pe care le reprezintă. Astfel, Dementia este întunecată, în culori șterse, depresive. Clădirile din Dementia sunt în ruină, mizeria și





dezordinea le caracterizează. Locuitorii Dementiei sunt pe măsură, chinuiți de diverse manifestări ale nebuniei, care aduc un plus atractiv de bizar acestei zone. Pe de altă parte, Mania este plină de culori vii, strălucitoare, clădirile sunt curate, aranjate și frumoase, iar locuitorii sunt... Nu, locuitorii nu sunt normali la cap, adică pe dos față de cei din Dementia. Nu, și cei din Mania își dau cu emisfera cerebrală stângă în emisfera cerebrală dreaptă, doar că o fac mai elegant, mai frumos, mai creativ. Și la fel de bizar.

Această împărțire a tărâmului lui Sheogorath, făcută pe criteriul a două aspecte ale patologicului mental este o idee foarte bună a producătorilor. În lumea jocurilor nu sunt multe astfel de „schizoidisme", cu excepția celor clasice: Magie/Tehnologie, Imaginar/Real. În Shivering Isles ni se propune o altfel de dualitate, mult mai originală, în care nu sunt opoziții extreme, ci diferențe, la propriu, de nuanță. Nuanță a nebuniei.

Nu ești niciodată si(n)gur

Ai fost chemat de Sheogorath pentru a-i fi slugă. Unui zeu nebun nu-i poți fi decât slugă, la discreția capriciilor care îl fac zeu. Sau nebun. Partea frumoasă a poveștii principale din The Elder Scrolls IV: Shivering Isles este aceea că nu ești sigur de/pe nimic/nimeni, niciodată. Realmente (sau „imaginarmente" este mai potrivit aici?), în questa principală din Shivering Isles nu ai niciun moment idee ce urmează, nu știi dacă ți se vorbește serios sau în dodii, nu-ți dai seama dacă interlocutorii îți vor pieirea sau victoria sau dacă măcar îți dau vreo importanță. Povestea este plină de surprize, iar elementele intrigii sunt pur și simplu anormale, pe alocuri. Între paranoia și ironie, chiar autoironie a genului RPG adventure (totul punctat de documente cu aparență serioasă, chiar științifică), story-ul din Shivering Isles te ține în priză în permanență și nu te dezamăgește niciodată.

Structura questei principale nu este una liniară, ci una „schizoidă", ce se desparte treptat în ramuri. Am fost, încă o dată, surprins de cât de multe ițe se încurcă pe insulele lui Sheogorath și de faptul că densitatea de intrigi și opțiuni, facțiuni și opiniuni pe metrul pătrat de pământ pătat cu neuron tocat, este uriașă. Producătorii chiar s-au străduit să ne ofere mult conținut în acest expansion, presărând peste tot elemente de originalitate care sporesc plăcerea de a parcurge ramurile poveștii. Care poveste pare, pe scurt, să fie despre cum tu îi salvezi fundul divin lui Sheogorath. Sau nu? Adică: sau nu e divin? Fundul...

Noi, cu boli vechi

Și în ce privește oponenții noi introduși în acest expansion se manifestă aceeași originalitate, același spirit „de surpriză". Unii dintre inamici nu au o natură fixă, rezistențele lor la atacurile tale magice pot fi schimbătoare, iar alții îți rezervă o surpriză neplăcută chiar atunci când le dai lovitura de grație. La fel, găsești în Shivering Isles arme care își modifică natura în timp sau artefacte contradictorii ca logică. Producătorii au dovedit imaginație și în aceste amănunte...

Am fost deranjat numai de sistemul de scalare a nivelului oponenților în raport cu creșterea ta în nivel, specific TES IV: Oblivion. Absolut neinspirat, acest sistem strică mult din plăcerea luptelor și poate strica și mai mult din firescul parcurgerii unor queste colaterale. Adică, din cauză că oponenții dintr-o anumită locație, legată de o questă secundară, sunt pe măsura forțelor tale slabe, se poate ca tu să-i elimini și să pierzi o aventură interesantă. Nu este mai bun sistemul în care questele sunt protejate de puterea superioară a oponenților tăi, iar până nu crești în nivel nu poți „rade" prematur pe actorii unei queste? Eu zic că e mai bun. Până una-alta, producătorii The Elder Scrolls IV: Shivering Isles au avut, măcar, grijă să-și protejeze anumite queste cu chei – în anumite locații nu poți pătrunde fără cheia potrivită, obținută la momentul oportun în curgerea poveștii. Nu este o metodă foarte subtilă, dar tot e mai bună decât nimic.


Sfîntul Aurit.

Mai mic, mai bun

Am observat o chestie aparte la Morrowind și Oblivion, anume aceea că expansion-urile lor sunt mai interesante decât jocurile originale. Senzația pe care mi-au lăsat-o Tribunal și Bloodmoon la vremea lor, iar Shivering Isles acum, este aceea că producătorii s-au concentrat mai bine, și-au direcționat eforturile cu mai multă imaginație, talent și randament, creând mici bijuterii ce își depășesc titlul sursă.

Chiar și în ce privește grafica, Shivering Isles este deasupra Oblivion, găselnița caracterului dual al tărâmului lui Sheogorath, suprapusă peste libertatea dată de nebunia Stăpânului, face din elementele vizuale ale expansion-ului tot atâtea puternice argumente ale originalității sale. Grafica din Shivering Isles este pur și simplu „shivering", iar aerul de irealitate al acestui tărâm m-a convins, chiar, să las activat HDR-ul, care în Oblivion mă deranja. Aici HDR-ul (High Dynamic Range – efect aplicat asupra luminozității) a dat foarte bine, potrivindu-se perfect în peisaj. Iar cerul, Doamne, cerul din Shivering Isles este pur și simplu de pe altă lume! O lume mai bună. Către care ne vom duce cândva, poate, ca să vedem galaxiile apunând în ocean...

Dungeon-urile mi s-au părut mai puțin repetitive în Shivering Isles, clădirile mai amănunțit realizate, unele texturi mai interesante, iar ruina redată mai bine. Grafica anumitor oponenți este la rândul ei superioară celei din Oblivion, cu mai multe detalii și în culori mai variate. De fapt, detaliul, varietatea și surpriza sunt cuvintele ce caracterizează cel mai bine acest expansion, în toate cele ale sale, inclusiv povestea, complexitatea personajelor principale, umorul și o înspăimântătoare pasiune pentru cuvântul în doi peri, pentru afirmația dubioasă și dubitativă, pentru demența trucată sau reală la cheremul căreia stă chiar viața personajului tău. Sau a ta?

Mie unuia, The Elder Scrolls IV: Shivering Isles mi-a dat fiori reci. Sau calzi?

Eu zic că ăsta este un semn de succes.

Marius Ghinea


No comment.

Gen RPG ▸ **Producător** Bethesda Softworks ▸ **Distribuitor** Take 2 Interactive ▸ **Ofertant** Gameshop.ro, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** Intel P4 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.elderscrolls.com

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	9

9,2

Virtual Skipper 5

32nd America's Cup



Fă-te frate cu vântul!

M-am uitat la curling, hipism, hochei pe iarbă, badminton, ba chiar şi la fotbal şi box feminin, însă niciodată nu am fost prins, măcar pentru un minut, de o competiţie dedicată ambarcaţiunilor cu vele. Răbdare nu am avut nici pentru precedentele ediţii din Virtual Skipper, fiind destul de sigur că nu sunt altceva decât simulatoare de plictiseală cronică. Totuşi, ţin minte că imaginile din Virtual Skipper 4 nu arătau deloc rău. Cu siguranţă că în realitate acest sport este extrem de spectaculos şi, dacă m-ar deranja teribil câteva zeci de mii de euro sau mai mult?, m-aş apuca imediat de piraterie la Gura Portiţei. Până atunci însă, mi-am luat inima în dinţi şi, stimulat de faptul că jocul a ajuns la a cincea ediţie, am decis că ar fi timpul să văd dacă echipa Focus Home Interactive/ Nadeo se descurcă la fel de bine ca în cazul colaborării pentru TrackMania.

Nu ABS, ESP, ASR sau EBD

Începător fiind, primul pas a fost vizita la tutorialul jocului, care s-a dovedit a fi pe cât de lung, pe atât de folositor. De aici poţi spune că ieşi navigator cu acte în regulă. Tot ce trebuie să ştii pentru a ataca cu succes unul din modurile de joc este prezentat aici şi este chiar recomandat să-l parcurgi până la capăt. De la mişcările simple de schimbare a direcţiei la alegerea corectă a velei, în funcţie de direcţia şi viteza vântului, şi până la regulamentul ISAF, în acest tutorial găsim tot ce trebuie să ştim pentru a zburda ecologic pe valurile virtuale, în teorie şi practică. Nici manualul jocului nu este lipsit de toate informaţiile necesare. Regula de bază este simplă. Dacă avem vânt din spate, folosim vela cea mai mare, spinnaker, în toate celelalte situaţii avem de ales între două vele mai mici: Genoa, când viteza vântului este sub 18 noduri, şi Gennaker când vântul este mai puternic. În funcţie de ambarcaţiunea folosită, avem două sau trei vele, mereu una dintre ele fiind Gennaker. Sunt patru clase de veliere: America's Cup Class (ACC), Melges 24, Offshore şi Open 60 Trimaran, ultima fiind cea mai rapidă dintre ele, ajunge la 36 noduri, dar şi cel mai dificil de manevrat la viteze mici. Fiecare dintre ele este prezentată în tutorial alături de un set de sfaturi şi instrucţiuni. Tot din tutorial vom afla când avem şi când trebuie să acordăm prioritate, lucru important de ştiut pentru a evita penalizările, care ne „lovesc" sub forma unui „360" impus.


Ăştia se pregătesc de un atac?


Echipa patronată de Larry Ellison, co-fondator şi CEO Oracle


Pentru cine are rău de mare (şi) înălţime

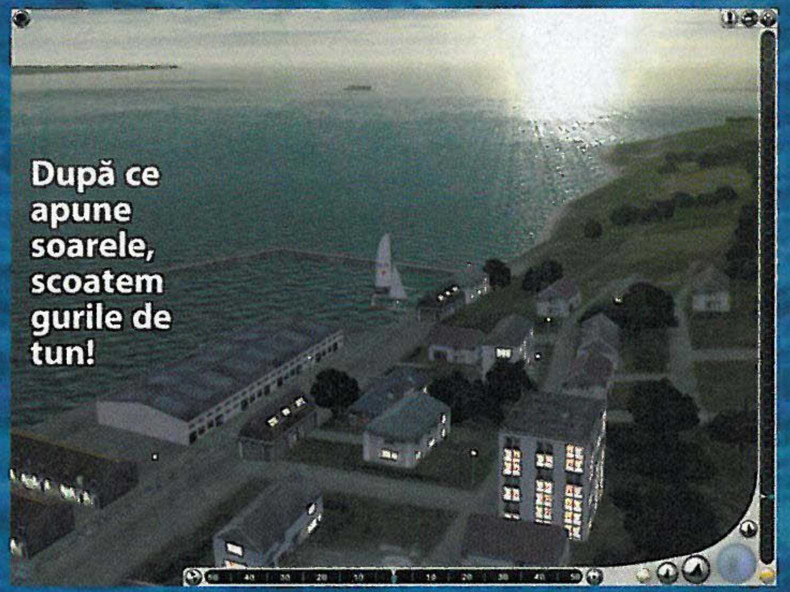
Foarte important este faptul că avem de-a face cu un joc extrem de „prietenos" chiar şi cu un outsider al acestui sport. Atâta timp cât aplici corect cele învăţate, veliera controlată de tine te va asculta, iar tu vei avea satisfacţia de a câştiga o altfel de cursă. Jocul oferă cu totul altă perspectivă faţă de sporturile cu motor, traseele ideale nu sunt fixe, iar performanţele tale sunt influenţate de un număr mai mare de factori. Virtual Skipper 5 este un joc în care contează foarte mult experienţa acumulată. Milele marine parcurse te lasă să descoperi tot mai multe trucuri, ajungi să-ţi sincronizezi mai bine mişcările, să iei decizii mai bune mult mai rapid. Practic, strategia unui traseu trebuie „visată" încă din timpul startului, şi el un lucru interesant în acest sport. Ai o perioadă de timp în care poţi efectua diferite manevre astfel încât startul cursei să te prindă într-o poziţie cât mai bună şi, dacă se poate, cu o viteză cât mai mare. Acesta este un lucru foarte important în determinarea priorităţilor între ambarcaţiuni şi a traselor pe care te poţi încadra. Se poate spune că unele curse sunt decise încă de la start, restul traseului devenind o formalitate atâta timp cât nu faci erori majore. Tot în timp vei deprinde tehnica de a schimba velele cât mai eficient, ţinând cont de viitoarele schimbări de direcţie faţă de vânt şi timpul necesar acestei operaţiuni, tehnică ce ne va ajuta să limităm cât mai mult pierderile de viteză. Virtual Skipper 5 poate fi jucat în modurile arcade, tactical şi simulation, acesta din urmă fiind, bineînţeles, cel mai dificil, dar şi cel mai aproape de scopul acestui joc. Diferenţa faţă de modul arcade este dată de lipsa unor instrumente ajutătoare şi de regulamentul ISAF aplicat în întregime.

America's Cup este cea mai importantă competiţie dedicată ambarcaţiunilor cu vele şi cel mai vechi trofeu sportiv, fiind cu 20 de ani mai vechi decât FA Cup şi cu 45 de ani mai vechi decât Jocurile Olimpice moderne.

Într-un decor mirobolant


Încă puţin şi îşi ia zborul

Dacă vrei şi mai mult de la acest joc, ai la dispoziţie LAN-ul şi, în cazul de faţă, foarte utilul online. Dacă vă întrebaţi ce are atât de special online-ul, răspunsul este simplu. Fiind un joc de nişă, şansele de a găsi alţi temerari pe plan „local" sunt destul de mici, situaţie în care online-ul te va ajuta să-ţi găseşti perechea pentru o croazieră sub clar de lună. Dacă stau bine să mă gândesc, chiar se poate face aşa ceva. Am ajuns şi la grafica din Virtual Skipper. Dacă nu aş fi fost hipnotizat de apa din Silent Hunter, probabil că aş fi fost mult mai impresionat de munca celor de la Nadeo. Cu un nou etalon în minte, mă declar mulţumit de suprafaţa apei, cu valuri şi reflexii de lumină credibile (fără refracţii :(), dar şi felul în care se prezintă peisajele de coastă sau ambarcaţiunile, cu singurul minus că doar cele controlate de noi au şi echipaj. Mişcările velelor şi ale velierelor sunt foarte bine realizate şi, foarte important, reuşesc să-ţi lase impresia captării şi folosirii vântului. Rulat în 1600x1200, cu o adiere de anti-aliasing, Virtual Skipper 5 se prezintă excelent şi asta fără a constata o scădere semnificativă de framerate, probabil şi datorită faptului că numărul imaginilor şi al obiectelor randate este mic.


După ce apune soarele, scoatem gurile de tun!

Sunt sigur că lansarea Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup a adus bucurie în inimile multor pasionaţi ai genului, dar şi mai sigur sunt de faptul că din România de abia se strâng de un echipaj. Totuşi, îi asigur pe cei tentaţi să facă pasul în lumea acestor simulatoare că jocul de faţă este o opţiune cum nu se poate mai bună. Nu doar că nu avem de-a face cu un joc plictisitor, ba mai mult, Virtual Skipper 5 are şi un grad ridicat de rejucabilitate oferit de competiţiile online. Jocul primeşte o bilă albă şi pentru editorul inclus, foarte util pentru cei care doresc o varietate de trasee. Înainte de a lua o decizie, puteţi încerca şi demo-ul jocului dacă nu vă deranjează să daţi jos 283 de Mb de pe site-ul oficial. Ahoy!

■ **Rzarectha**

Gen Simulator ▸ **Producător** Nadeo ▸ **Distribuitor** Focus Home Interactive ▸ **Procesor** P4 1,6 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM (512 pentru Vista) ▸ **Accelerare 3D** 32 MB VRAM ▸ **ON-LINE**
www.virtualskipper-game.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	8

8





Mină abandonată... sau poate nu

Cum a răsărit, așa a și apus

S-au lansat majoritatea jocurilor de interes programate pentru acest început de an. Acum vine acea perioadă în care începem să adunăm tot felul de titluri care mai de care mai neinteresante pentru a umple gaura iunie-septembrie. Toți producătorii se lasă pe tânjală, jocurile nu sunt lansate pentru că lumea nu cumpără și așa mai departe. Dawn of Magic face parte din categoria titlurilor care nu au beneficiat de un marketing extrem de agresiv, deși nu este în niciun caz o producție de buget scăzut. Totuși, am auzit destul de multe de el pentru că se anunța un urmaș într-adevăr demn al lui Diablo, care ar atinge nivelul de feeling al celebrului joc de la Blizzard. Acum, mulți au zis asta și aproape nimeni nu a reușit. Am simțit feeling-ul lui Diablo într-un mod unic și inimitabil, datorită faptului că a fost jocul care a creat practic un gen.

Povești...

Se observă în ultima vreme o orientare către abstract a story-ului din multe jocuri. Părerea mea este că motivul ar putea fi legat de faptul că este foarte ușor să pari interesant când ceilalți habar nu au despre ce vorbești. E un mod de a evita complexitatea unei povești într-adevăr elaborate, cu un background solid și o structură credibilă (în termeni fantasy). Un exemplu ar fi tocmai ceea ce fac eu acum, adică deviez de la structura clasică a unui text de review pentru că sunt atât de scârbit de jocul acesta încât prefer să vorbesc despre lucruri care nu prea au legătură cu subiectul de față. Încrezător în faptul că mă veți înțelege, voi continua pe aceeași linie. Povestea lui Dawn of Magic este simplă. Un nene rău nemuritor, dintr-o dimensiune care ar fi dincolo de moarte, a făcut niște prostii și a fost condamnat la o viață de muritor de 100 de ani pe Pământ. Exact așa cum au pățit și pătesc vreo cinci miliarde de oameni în zilele noastre. Dar el e mai tare ca toți și, după 40 de ani, găsește o metodă să distrugă Pământul, pe motiv că atunci cei de „dincolo" nu ar mai avea unde să-l trimită. Se poate sesiza o greșeală de logică aici. Din câte am înțeles (mi-a șoptit un troluț), dacă ar distruge Pământul, ar ajunge înapoi în dimensiunea de unde plecase și i-ar concedia pe cei care nu l-ar pupa... ăă... asculta. De ce și cum, e o enigmă totală. In-game, toată această poveste e prezentată foarte pe neînțelesul tuturor, abstract și fără sens... deci interesant.

Țigani și brutărese

Așadar, după ce am rămas cu un semn de întrebare deasupra capului (ca un „quest giver"), am intrat încercând să surprind esența abstractului care mă depășea. Așa am ajuns să aleg o clasă... Culmea, am avut de ales între un tocilar, o nevastă de brutar (cu health maaaare și plină de energie), un bețiv („pumnii lui nu are minte...") și o țigancă sexy. Ca un individ sensibil ce sunt, am optat pentru țigancă, pe care am ales să o introduc în tainele... nu tarotului, pentru că le știa, ci ale magiei. În Dawn of Magic, producătorii au luat titlul jocului în serios și au băgat 12 clase de magie, unele de-a dreptul ciudate... ca de exemplu Bone Magic. Acesta e o invenție tare ciudată pe care mintea mea blocată în clasicism nu a putut-o înghiți. Oricum, vei observa că nu te poți specializa decât în trei clase la început. Mai încolo, îți vei mai putea extinde cunoștințele. Pentru mine, probabil ca pentru majoritatea dintre voi, „mai încolo" nu există deoarece jocul este un fiasco de gameplay pentru orice individ care a jucat vreun joc vreodată. Poate că vreți să vă explic de ce cred asta, însă pur și simplu nu văd niciun motiv care să inspire contrariul. Deși ai milioane de vrăji, nu le poți folosi decât foarte greu pentru simplul fapt că e hack & slash. Cu alte cuvinte, îți alegi trei vrăji pe care le vei folosi tot timpul. Controlul personajului în mediu se face extrem de dificil și nu de puține ori omori oameni pașnici din greșeală (în Dawn of Magic, poți omorî pe oricine). Jocul are quest-uri puține, dar repetabile... asemănător cu un MMORPG, lucru care nu se potrivește în niciun caz unui single. Am înțeles că jocul are o componentă foarte bogată de multiplayer, însă dat fiind gameplay-ul criminal de neprietenos, nu am încercat. O chestiune de principiu. Și uite așa, urmașul lui Diablo este de fapt cu totul altceva, așa cum au fost și restul. Măcar de l-aș fi putut juca... Ca să-l citez pe un distins coleg de la Eurogamer, „producătorii probabil că și-au închipuit că 12 școli de magie vor compensa pentru tot restul". Totuși, nu pot să nu amintesc un singur lucru care mi s-a părut foarte interesant. Pe măsură ce avansezi într-o anumită școală de magie, te transformi fizic în funcție de respectiva școală. Normal, ajungi să arăți mai mult ca un monstru la sfârșit, ceea ce mi se pare foarte original.



Magia te transformă în timp



Râma în cucuruz, așa că i-au pus belciug



Țigări aveți?

Am trecut peste

Da, am trecut peste foarte ușor și fără regrete. Deși vizual jocul e atractiv, iar muzica este plăcută, lipsa completă a plăcerii de a juca acest joc mi-a mutilat obiectivitatea în ceea ce privește și aspectele amintite. De aceea, nu voi mai continua, pentru că mă respect prea mult. Concluzia este că există o mulțime de alternative la această producție, pe care vă îndemn să le încercați. Lăsați Dawn of Magic pentru săracii oameni din echipa de Qualiy Assurance de la Sky Fallen.

■ **Locke**

Gen Hack & slash ▸ **Producător** Sky Fallen ▸ **Distribuitor** 1C Company ▸ **Procesor** P 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** dom.deepsilver.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	3
Multiplayer	5
Storyline	5
Impresie	3

5,5

DAWN OF MAGIC



LEVEL

Singura competiție din România
în care ești plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

TU FACI JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări și detalii, folosiți cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nicio șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveți la dispoziție șase luni de zile, până în noiembrie 2007, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune demo a proiectului vostru, reprezentativă pentru varianta finală a jocului.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți completând un formular pe site-ul www.level.ro.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 10 noiembrie, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat periodic în revista LEVEL sub forma unui developer's diary.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-urile, ci doar proiecte de sine stătătoare.

■ Ultima zi de înscriere este 10 noiembrie 2007.

■ Regulamentul oficial al acestui concurs poate fi consultat pe site-ul www.level.ro.

SPIDER-MAN 3



Doi elefanți,

Se legănau,

Pe o pânză de păianjen...

Ha! Şi mie îmi spuneau că Omul Păianjen nu zboară! Dar eu l-am văzut în acțiune. Şi am văzut ce îi poate pielea. Omul Păianjen chiar zboară, uneori chiar mai repede decât Superman şi mai sus ca naveta Columbia. Nu se poate ca niciunul dintre voi să nu se fi întrebat vreodată dacă Spiderman este mai tare ca Van Damme sau dacă Bruce Lee chiar îl bătea de îi suna apa în cap pe Chuck Norris. Ce naiba, doar Chuckie ştie să lovească prin întoarcere cu piciorul din orice poziție. America a făcut o treabă excelentă prin gama largă de super-eroi lansați pe piață în momente importante istoric. Un exemplu concret poate fi cel al lui Superman, care a fost creat în anul 1932 de către Joe Shuster şi Jerry Siegel în conjunctura apariției Ubermensch-ului nazist. O Europă întreagă aflată sub spectrul unei națiuni întregi de super-oameni nu dă bine la imaginea restului puterilor internaționale. Dacă imaginea aceasta apuca să se înrădăcineze în psihicul popoarelor catalogate ca untermensch, prea multe interese se duceau pe râpă. Cum se poate lupta împotriva a ceva „ubah"? Cu ceva şi mai ubah... şi astfel au luat ființă super-oamenii, care vor deveni super-eroi imediat ce îşi vor da seama că soarta lumii stă în mâinile lor. Imediat după aceea, piața a fost invadată de copii şi variații ale acestor super-eroi, creând o panoplie întreagă, de unde peste ani şi ani Marvel a ales toată spuma cea vestită, transformându-i pe toți în maşini de făcut bani.

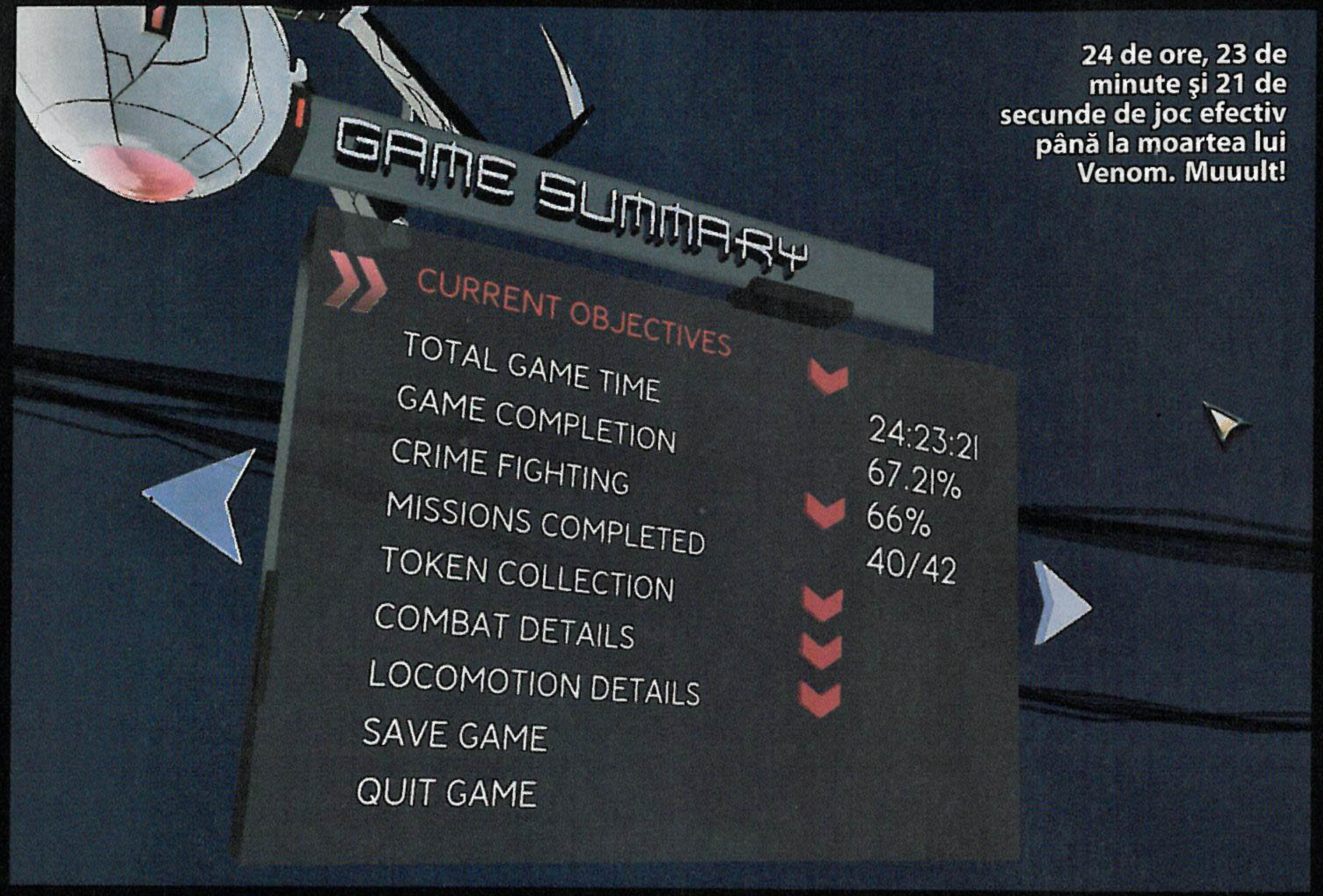
După ce Hollywood-ul a înțeles valoarea financiară a acestor valori umane sau super-umane, au început să curgă filmele în care avioanele trebuiau să facă loc pe cer unor curcubeie îmbrăcate în spandex şi cu chiloții p-afară. Şi cine se hrăneşte cel mai bine de pe urma unor asemenea succese hollywood-iene? Magazinele tematice şi jocurile pe calculator.

Prin păienjenişurile răului

După cum deja ne-am obişnuit până acum, înainte de lansarea fiecăruia din ultimele trei titluri ale filmelor cu Omul Păianjen, Activision s-a grăbit să lanseze jocul ce are la bază povestea filmului. Prietenosul fotograf de la Daily Buggle se găseşte din nou într-o mare încurcătură de îndată ce o nouă serie de criminali îi pun gând rău Manhattan-ului. Oare Spiderman este un super-erou mai slab decât Batman pentru că nu are propriul său oraş? Oricum, nu contează pentru că el are o prietenă adevărată şi nu doar un side-kick, maşină, avion, castel şi majordom.

Mulțumită sistemului freeroam implementat în Spider-Man 3, asemănător cu cel promovat de seria GTA, jucătorul nu urmăreşte o singură linie narativă, ci are de optat între mai multe misiuni.

Jocul pune la dispoziție un număr record de personaje negative, fiecare dintre ele



24 de ore, 23 de minute şi 21 de secunde de joc efectiv până la moartea lui Venom. Muuult!

beneficiind de o poveste de fundal, care va da substanță conflictului cu Omul Păianjen. În funcție de misiunea pe care jucătorul o alege, el se va da huța printre zgârie-norii Manhattan-ului agățat de firele sale de mătase trademark. Drumul către locațiile misterioase ale oamenilor răi nu este deloc lipsit de pericole, deoarece oraşul se află sub asediu. Trei găşti țin oraşul sub teroare, jefuind şi făcând numai rele în numele şefului crimei organizate din oraş, cunoscut şi sub numele de Kingpin. Astfel, în timp ce ne îndreptăm spre locația următoare, simțul păianjenului sau strigătele pietonilor ne fac atenți la o crimă ce are loc în apropiere şi ne oprim pentru a-i învăța o lecție pe ticăloşi. Dacă vom da importanță acestor crime din cartierele oraşului, reputația jucătorului va creşte în acea zonă şi va primi sănătate şi energie în plus, ce îi vor fi de foarte mare folos când va ajunge să se caftească cu şefii cei mari.

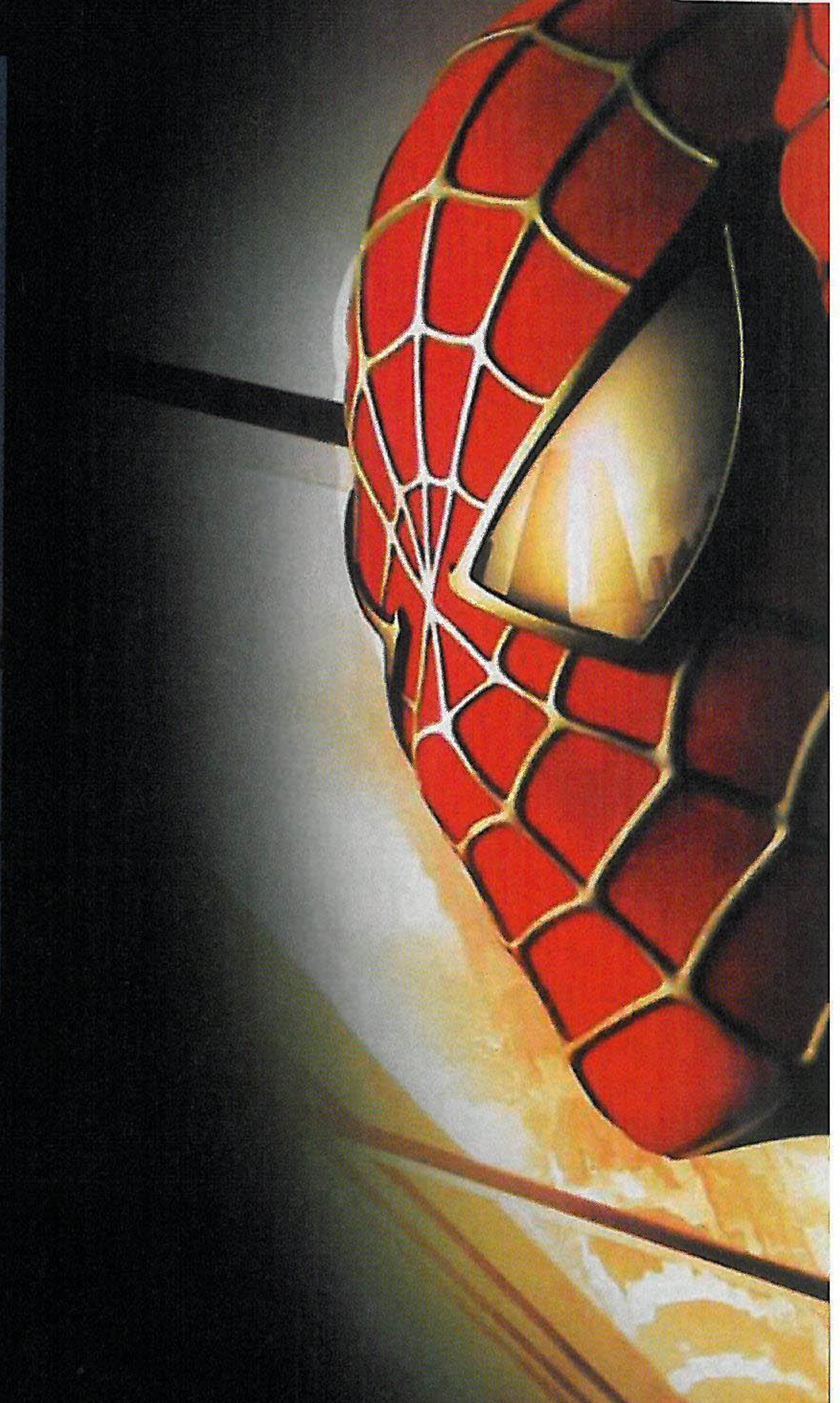
A, X, B, LB, RB....

Din nefericire, jocul pare a fi făcut special pentru posesorii de console. Spun acest lucru deoarece cine va juca de pe tastatură îşi va blestema zilele şi probabil va lăsa jocul baltă după primele ore de joc. Mai ales că Omul Păianjen nu va putea bate toți inamicii apăsând în neştire un singur buton, folosind aceeaşi schemă. Această metodă va merge cu inamicii de rând, asupra cărora strategia cu lupta în aer funcționează de minune, mai ales când sunt mulți, dar în momentul în care trebuie să ne întâlnim față în față cu şeful cel mare, fiecare dintre combinațiile învățate pe parcurs va trebui folosită, altfel neavând nicio şansă în fața sa. Activision a cam exagerat cu nivelul de dificultate al întâlnirilor acestea, devenind foarte frustrante când te lupți o noapte întreagă cu acelaşi individ fără a avea nicio şansă. Pentru a termina un boss, jucătorul va fi trebui să apese o secvență de taste extraordinar de rapid pentru a putea trece mai departe, dar pentru acest lucru trebuie să dezvolte o dexteritate criminală şi care m-a făcut de câteva ori să dau cu gamepad-ul de pământ şi să înjur de toți dumnezeii. Dar după ce reuşeşti să treci de fiecare boss în parte şi ajungi din nou la cafteala cu criminalii de rând, totul devine o joacă de copii.

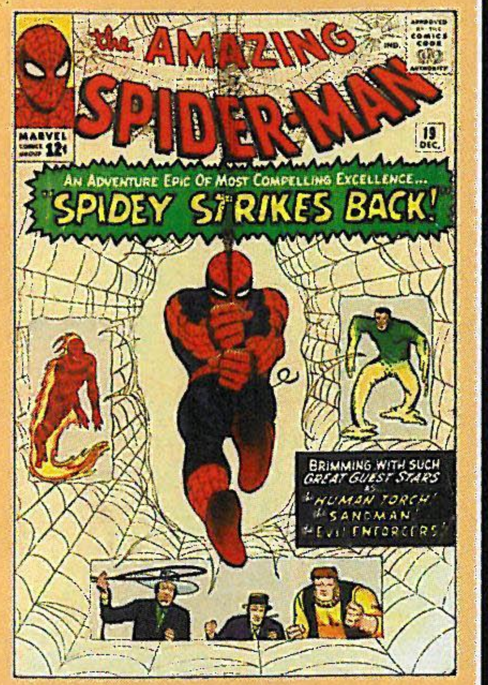
După ce că nu este jucabil de la tastatură Spider-Man 3: The Game nici nu este ajutat de un motor grafic de calitate, sugrumând până şi sistemele cele mai performante. Dacă cineva doreşte să se joace cu antialiasing, ar face bine să se obişnuiască cu un framerate ce frizează ridicolul, respectiv cu un gameplay slab de tot. Evident că fiecare doreşte să joace la o calitate grafică foarte bună, iar când cel mai tare sistem de pe piață nu face față, poți



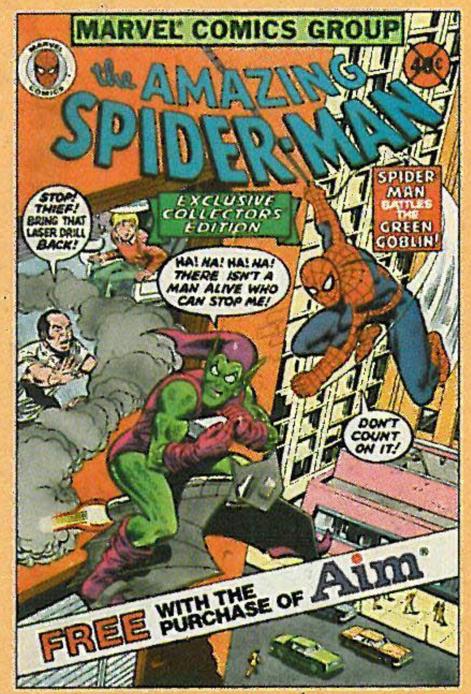
Fratele mai mic şi mai solzos al lui King Kong



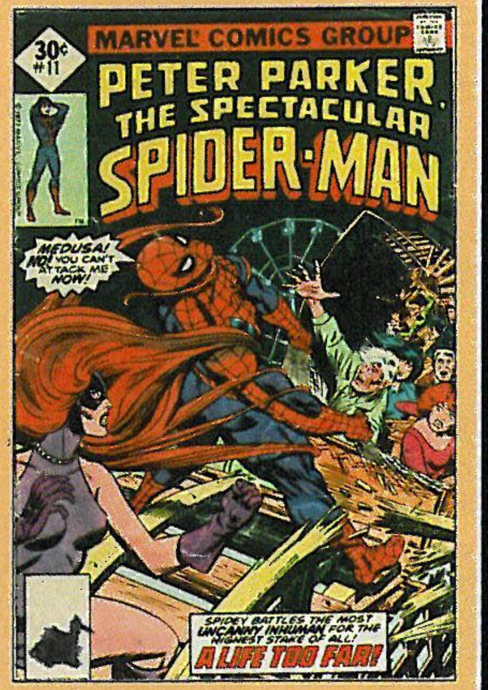
Spider-Man peste vremuri



Produsul imaginației lui Stan Lee și Steve Ditko, Spider-Man a fost primul super-erou recrutat din rândurile tinerilor. Până în momentul respectiv, toți adolescenții care apăreau în benzile desenate erau fie aghiotanți de nădejde, fie cei care aveau nevoie de ajutor în mod constant. Astfel, adolescenții aveau cu cine se identifica, cu cineva la fel ca ei, care trecea prin aceleași probleme specifice vârstei. Personajul în sine a avut un succes foarte mare în rândul tinerilor și, după cum ne arată în anul 1965 un sondaj al revistei Esquire, Spider-Man era văzut de către studenți ca o personalitate la fel de marcantă ca Bob Dylan, Che Guevara sau... Hulk.



Spider-Man a fost, de asemenea, primul personaj de bandă desenată care a luptat împotriva drogurilor. Până în anii '70, drogurile erau un subiect tabu al societății americane, și nu aveai voie nici măcar să le denigrezi, darămite să le promovezi. Cu alte cuvinte se ignora voit problema pe principiul noi ne facem că nu există, iar ea până la urmă dispare. În 1970 însă, administrația Nixon, mai precis Departamentul de Sănătate, Educație și Ajutor Social l-a rugat pe Stan Lee să introducă mesaje antidrog în una dintre benzile desenate de mare succes patronate de Marvel. Lee l-a ales pe Spider-Man ca purtător de cuvânt.





deveni cel puțin ofticat, dacă nu chiar plin de draci. Chiar și așa, adică fără antialiasing și unele dintre detaliile video pe setarea mediu, jocul arată bine. S-a acordat o atenție meticuloasă mișcărilor personajelor și modului în care arată. Întâlnirile față în față sunt un adevărat balet dacă poți sta să te uiți de pe margine, dar din cauza unui sistem defectuos de control al camerei ajungi de foarte multe ori să te uiți din față la propriul personaj în timp ce inamicii sunt total ascunși vederii, lăsându-te complet fără apărare în fața lor.

De departe cea mai mare problemă a jocului, camera te va face să te sui pe pereți în multe momente. Multe dintre misiunile pe care le ai de făcut pe parcursul jocului sunt contra timp și necesită o alergătură bezmetică printre blocurile orașului, iar fiecare colț de clădire de care treci are ceva de spus camerei, care va rămâne în urmă la palavre. Rezultatul imediat următor este intrarea cu nasul înainte într-o clădire și ratarea misiunii.

Cred că dacă voi avea ocazia vreodată să mă întâlnesc cu Mary Jane, îi voi rupe fâșul! Fâșii, fâșii... cele mai stresante misiuni pe care am fost nevoit să le fac au fost cele în care MJ mă folosea pe post de taxi. Trebuia să o duc dintr-o parte în alta a orașului, să urmăresc traseul impus de ea și mai ales să mă scălâmbăi pe funie după cum îmi dicta ea. Poate că asta nu ar fi fost mare lucru și se putea trece relativ ușor prin checkpoint-urile impuse de datorie, dar pentru fiecare dintre aceste călătorii trebuie să întrunești un anumit număr de inimioare pe care le primești de la MJ sau le culegi de pe drum. Într-un moment dramatic al carierei mele de Om Păianjen, după ceva timp (a se citi muuuult timp) în care am dat tot ce am putut din mine pentru a ajunge la checkpoint-ul final, am băgat de seamă că am cules 494 din 500 de inimioare, iar MJ s-a declarat nemulțumită de calitatea serviciului adus. A trebuit să fac totul de la început! Te urăsc, Mary Jane! Eu voi fi următorul personaj negativ din Spider-Man 4: MJ și redactorul ofticat!





Bruce Campbell – naratorul

Pe parcursul jocului, în momentele de o înaltă încărcătură emoțională, unde Spidey are nevoie de ajutor, apare... Bruce Campbell. Tananananaaa! Poate îl mai țineți minte din seria Cabana Diavolului, Xena prințesa războinică și alte asemenea minunății ale filmelor din categoria B. Unele dintre cele mai haioase momente ale jocului sunt create tocmai de acest individ ale cărui comentarii haioase te fac să te bucuri când trebuie să iei misiunea de la capăt. Voice acting-ul întregului joc este făcut aproape fără greșeală, excepție făcând vocea lui Mary Jane, pe care dacă o mai aud o dată strigând „Higher, higher!" o să îi înfig ceva în trahee și o să o dau cu capul de toți pereții. Printre cei care contribuie la delectarea urechilor sunt Tobey Maguire, James Franco și J. K. Simmons.

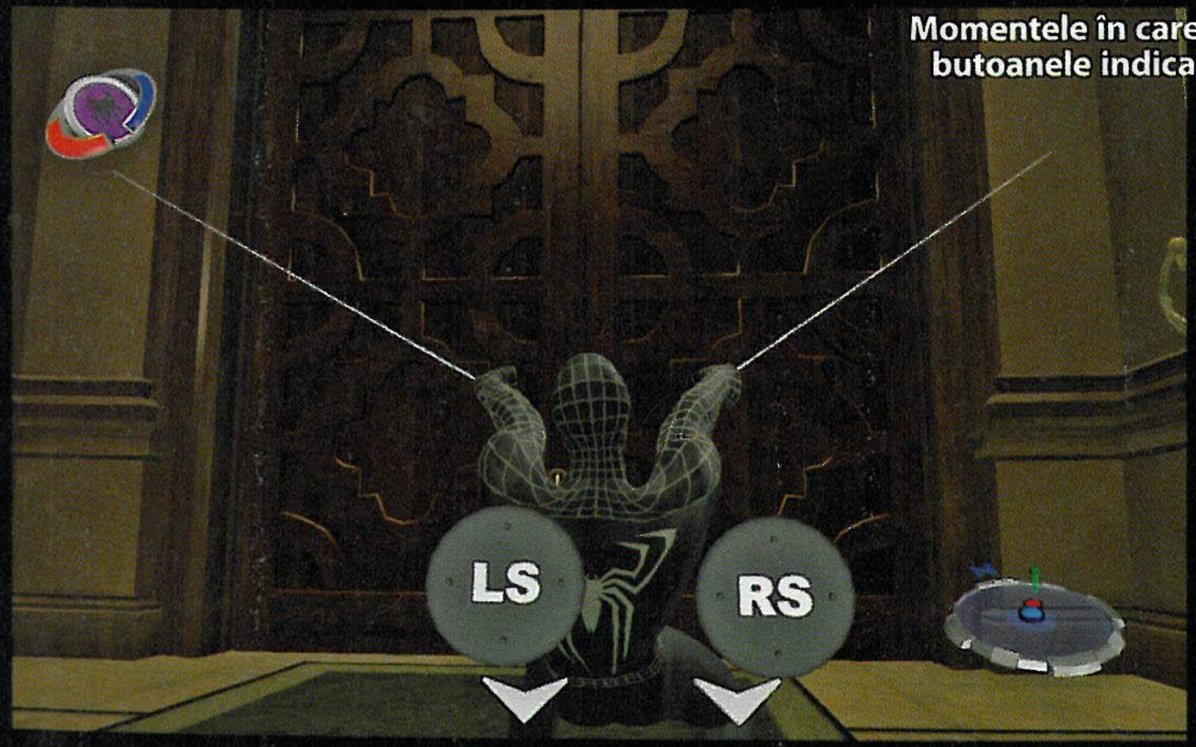
În final, pot să vă ofer câteva sfaturi. Dacă vreți să îl jucați pe PC, trebuie neapărat să vă luați un gamepad. Dacă vreți să vă jucați pe PC, înarmați-vă cu o grămadă de răbdare pentru luptele cu șefii crimei. Dacă vreți să vă jucați pe PC, mulțumiți-vă cu detaliile grafice setate pe mediu, chiar dacă aveți o super rachetă.

■ **Koniec**

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Treyarch ▸ **Distribuitor** Activision ▸ **Procesor** P4 2,8 GHz ▸ **Memorie** 1GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** sm3thegame.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	8

7,6





Momentele în care trebuie să fii pe fază și să apeși butoanele indicate în cel mai scurt timp posibil



Orice, numai să nu sângerați pe parchet



Ghici cine eee?



ANCIENT WARS SPARTA

This... is... ancient!!!

În vara asta se poartă spartanii. Bărbați adevărați care, când nu bumbăceau persani, își nenoroceau copiii și-și altoiau nevestele cu coada suliței, spartanii sunt protagoniștii unui nou RTS a cărui lansare a coincis (încă nu sunt sigur dacă intenționat) cu isteria în masă creată de ACEL film cu ACELE șase sute de biluțe pe care a alunecat armia lui Xerxes la Termopile.

Conu' Leonidas față cu reacțiunea. Persană.

Ancient Wars: Sparta ne ademenește cu trei campanii mari și late. Prima dintre ele urmărește aventurile regelui spartan Leonidas și culminează cu bătălia de la Termopile. Egiptenii, protagoniștii campaniei secunde, se străduiesc din răsputeri să-și scuture jugul persan, iar perșii, sub oblăduirea „blândului" rege Xerxes (care nu-i negru, nici gay și nici chel, circulați!), „cerșesc" pământ și apă pe unde apucă. Am început, ca orice om care-a văzut 300, campania spartanilor. Design clasic, tranziția de la o misiune la alta se face prin intermediul unor cutscene-uri de o calitate cel mult îndoielnică. Arată incredibil de prost, iar vocile și dialogurile mi-au adus aminte de piesele (proaste) de teatru pionieresc, unde șnurul galben și nu talentul îți asigura rolul principal. Am rezistat cu stoicism preț de câteva minute, după care mi-am scuipat în sân o dată și am apăsat ESC de vreo trei ori să piară Satanailos. Misiunile? Design specific anilor 90 (caută-i baza și fă-l praf), majoritatea sfârșesc în rutina specifică RTS-ului bătrânesc și foarte-foarte puține oferă acel strop de adrenalină care m-ar fi făcut să-i iert multe jocului ăsta. Altfel spus, nimic demn de menționat.

Nu uita că Sparta te vrea prost

Unii o iau razna când văd un tanc cu bară de sănătate, alții, mai chițibușari, turbează când văd un recrut mai mare decât cazarma care l-a fătat. Eu, care m-am săturat până în gât de RTS-urile „nouăzeciste", fac urât de câte ori mă obligă cineva să mă închin exclusiv Sfintei Treimi a RTS-ului, adică personajului (de) colectiv „primărie-țăran-mină". Unu, urăsc târnăcopul și umezeala. Doi, nu prea suport RTS-urile care se încăpățânează să țină genul în același loc în care l-a pus Warcraft-ul și nu vor nici în ruptul capului să încerce ceva nou. Ancient Wars se înscrie perfect în modelul RTS-ului clasic în care îți petreci două ore strângând resurse și alte două antrenând soldățoi pe care-i pierzi în cinci minute. Instruiești o hoardă de luptători melee, presari pe ici pe colo câte-un pluton de arcași (praștieri sau orice alți scandalagii care aruncă cu pietre în tărtăcuța dușmanului) să le țină spatele oamenilor cu bâte, și-i trimiți pe toți grămadă în baza inamicului rugându-te la toți dumnezeii ca arcașii să n-ajungă primii. Puteți, bineînțeles, să vă manifestați geniul tactic trimițând înainte selecția de unități melee, iar la câteva secunde să urniți și arcașii, dar cam atât. Dacă vă așteptați la o altfel de experiență cu celelalte două facțiuni, luați-vă gândul. Diferențele (mai mult de ordin estetic decât funcțional) dintre cele trei popoare războinice sunt extrem de puține pentru un joc apărut la aproape 15 ani după Warcraft 1 și nu constituie un motiv suficient de solid pentru a continua jocul după ce l-ai terminat cu spartanii (presupunând că rezistați mai mult de patru misiuni).

Totuși, pe alocuri, oamenii de la Playlogic au experimentat puțin, dar din păcate, nu îndeajuns și nu cum ar fi trebuit, și, prin urmare, ceea ce ar fi trebuit să fie atracția principală a jocului se transformă rapid într-o sursă de frustrare. De exemplu, țăranii pot „recolta" armele soldaților uciși, ceea ce va crește viteza de recrutare și va micșora puțin costurile. Ce e rău în asta? Absolut nimic, presupunând că inamicul are bunul simț să dea colțul în ograda ta, altfel țăranii „setați" pe modulul „scavenge" vor merge până în pânzele albe (a se citi „tarlaua dușmanului") pentru o amărâtă de sabie. La fel stau lucrurile și cu sistemul „revoluționar" de design al unităților. Teoretic, poți să-ți modifici unitățile după bunul plac (o armură, o sabie, o atenție), practic e doar o grijă în plus care nu vă ajută prea mult și împinge micromanagement-ul dincolo de limita suportabilității.

Dacă tactica și strategia sunt aproape inexistente – jocul mi s-a părut un fel de introducere în „angry mob tactics" – probabil vă așteptați la un spectacol care să vă gâdile simțul estetic și să vă ucidă placa video și procesorul. Așa ar fi fost logic, însă logica „lor" e puțin diferită de a noastră. Grafica nu iese în evidență prin nimic (eternul „nici prea-prea, nici foarte-foarte", care probabil n-ar fi deranjat dacă ar fi fost pus în slujba unei strategii serioase), iar animațiile fac luptele să semene cu niște banale încăierări de bodegă sau, în cel mai bun caz, cu linșajele din Vestul Sălbatic. Față de „gorefest-ul" din Dawn of War, Ancient War pare o întrunire pașnică a hipioților antichității. Și spartanii numai pacifiști nu erau...

This is... meh!

Eu v-aș sugera să vă feriți de el. Nu pentru că ar fi incredibil de prost, ci pentru că este atât de comun, banal și insipid încât nu-ți vine nici măcar să faci mișto de el în fața prietenilor. Dacă aveți chef de un RTS de modă veche, încingeți un Command and Conquer 3, iar dacă antichitatea vă face cu ochiul și tânjiți după ceva ciorbiță de RTS „a la grec", aveți Age of Empires și Age of Mythology. Sunt mai ieftine, sunt mai bune și sunt deja clasice. Nu vă lăsați amăgiți de anul lansării. În ciuda faptului că a fost aruncat pe piață în anul 2007 (adică la mai bine de un deceniu de când Westwood inventa RTS-ul și Blizzard ne făcea pocinogul cu Warcraft: Orcs and Humans), Ancient Wars: Sparta „se joacă" și „se simte" ca un RTS mediocru al anilor '90. Nu aduce nimic nou, nu are nimic special și preferă să copie trecutul decât să învețe din el.

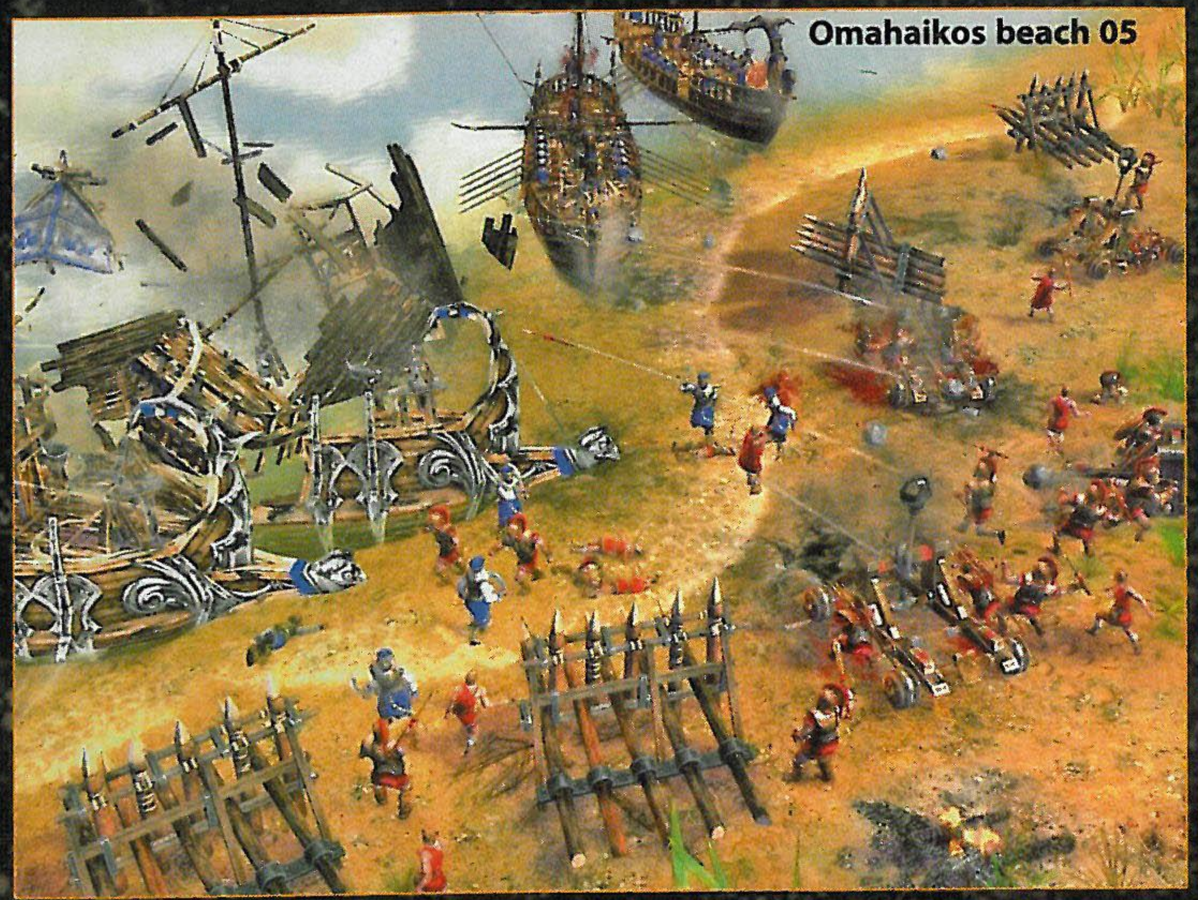
■ cioLAN

Gen RTS ▸ **Producător** World Forge ▸ **Distribuitor** Playlogic ▸ **Procesor** P4 2,4 GHz ▸ **Memorie** 1GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 2.0 ▸ **ON-LINE** www.ancientwarssparta.com

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	6
Multiplayer	6
Storyline	6
Impresie	5

6


Sânge și noroi, spartanii's printre noi


Omahaikos beach 05


Vă fac un pescuit, băieți?


Deschide ușa, persaneeee...


Chaaaarge!!


Generalul mistriri lovește din nou



GENESIS RISING

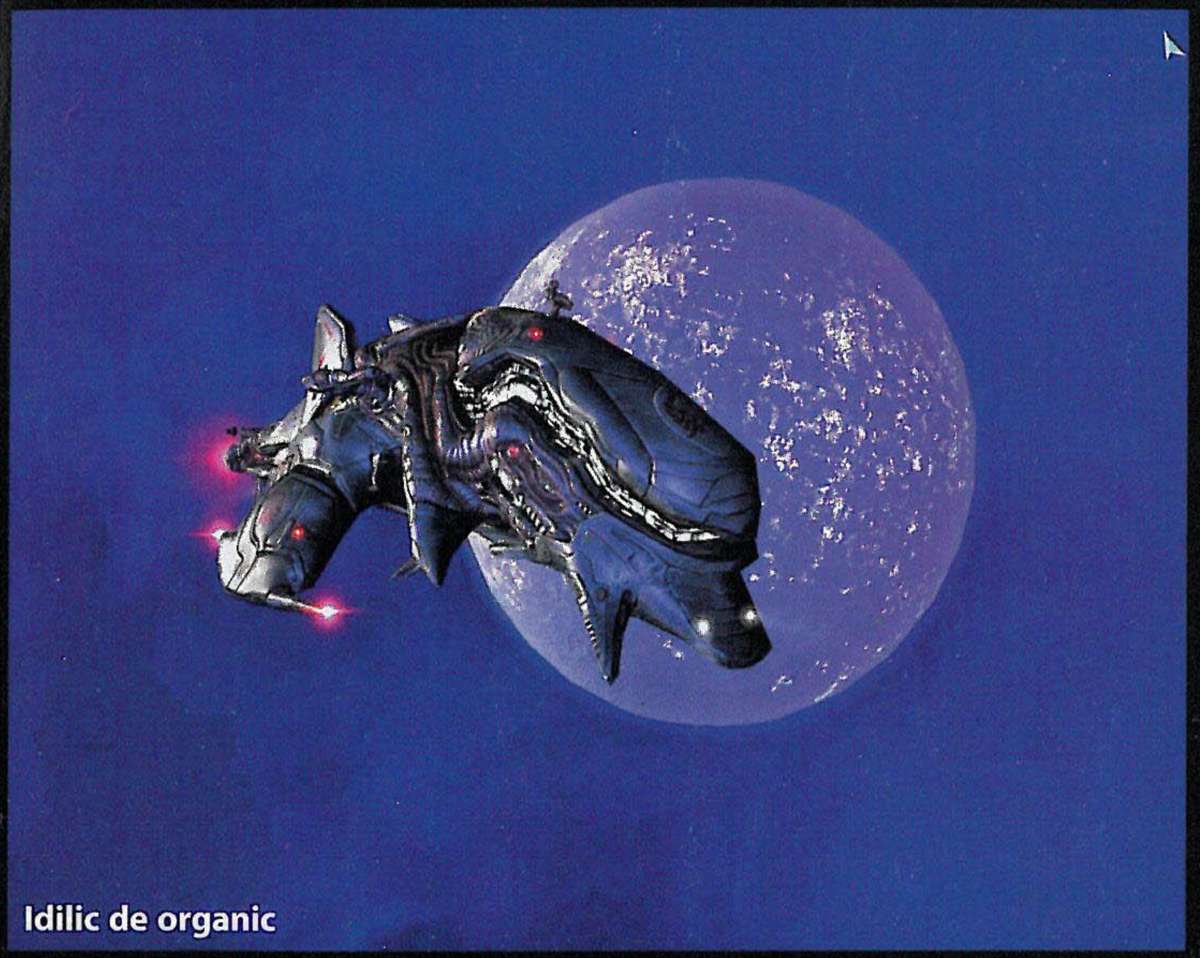
The Universal Crusade

Unul dintre jocurile care mi-au atras în mod special atenția acum doi an la E3 a fost Genesis Rising. Motivul nu a fost grafica, deşi ar fi putut fi, ci ideea în sine a jocului. Nave spațiale vii, care se modifică genetic în funcție de situație şi de necesități sună într-adevăr „cool". De fapt, tehnologia organică e o idee care a fost foarte prezentă în literatura SF, şi, ciudat, una dintre cele mai realizabile în viitor. Motivul este că organismele vii se pot adapta, spre deosebire de un monstru de metal, care nu oferă multe posibilități. De asemenea, unui organism viu „bolnav" îi poți da o aspirină sau face o injecție sau „organele" pot fi crescute în eprubetă, pe când o piesă e mai dificil de fabricat. Lungile călătorii în univers ar fi mult mai posibile folosind tehnologie organică. Normal, e nevoie de timp...

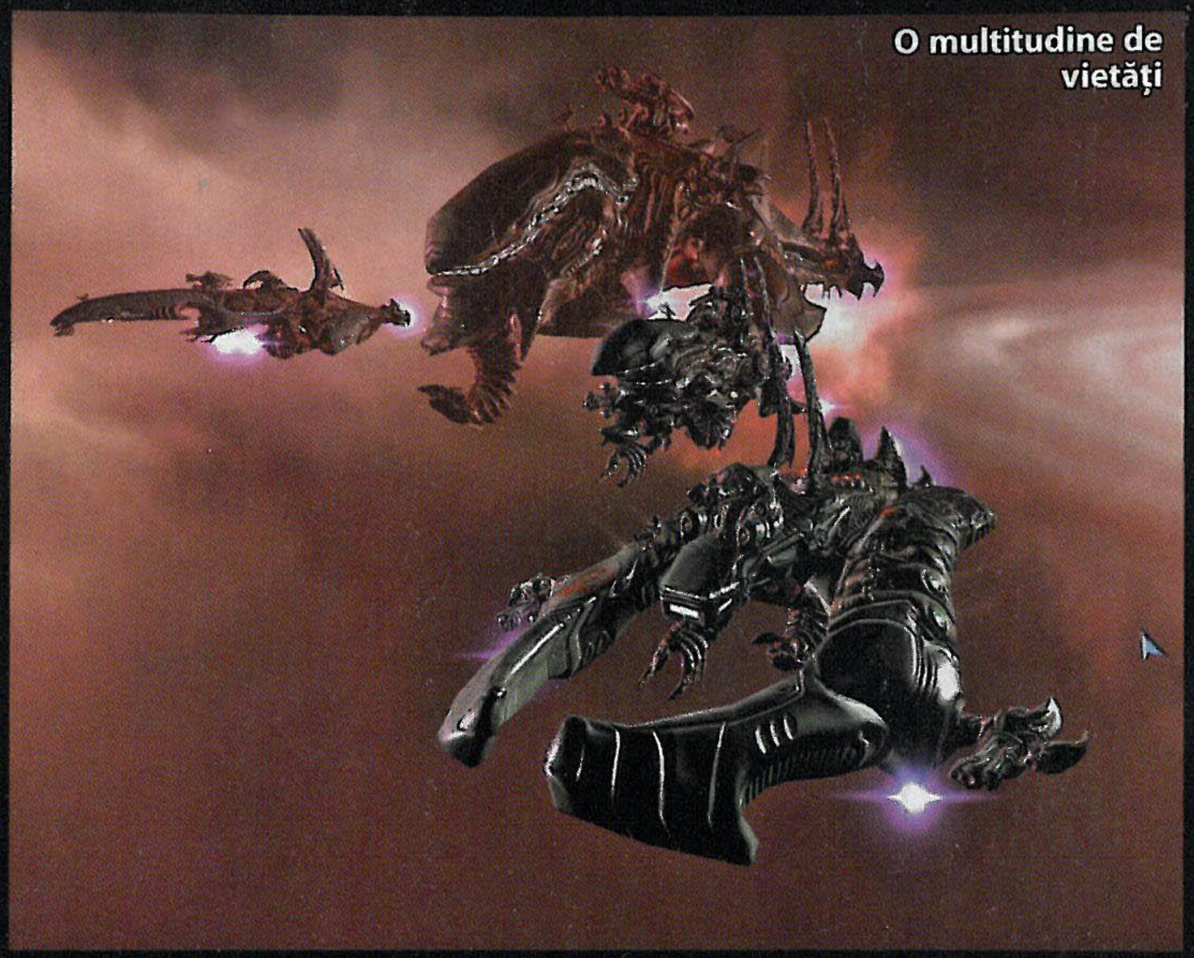
„Apoi Dumnezeu a zis: Să facem om după chipul Nostru, după asemănarea Noastră" (Geneza 1:26)

Un univers la picioare

Totuşi, pentru a duce o idee cu succes la capăt e nevoie de multă muncă, imaginație şi bani. Acum nu ştiu câți bani au avut cei de la Metamorf Studios şi sunt convins că au muncit mult, însă la capitolul imaginație au cam dat-o în bară. În primul rând, povestea este una dintre cele mai... să zicem absurde, ca să nu fim prea duri. Din acest motiv o să spicuiesc câteva aspecte reprezentative. Astfel, acțiunea se petrece peste 3000 de ani, moment în care umanitatea a ajuns într-un stadiu... interesant. După o criză majoră în care un lider spiritual a fost trimis pe cealaltă lume, brusc toți oamenii s-au simțit mai aproape unii de alții. Din atâta bunătate şi uniune a ieşit cea mai xenofobă şi mai dură rasă din univers, care între timp a exterminat alte câteva rase de extratereştri în drumul său spre maturizare. Omul a devenit astfel spaima universului. Ciudat este că în aceşti 3000 de ani oamenii au reuşit să ajungă în toate, repet TOATE galaxiile din univers, exceptând una... Dacă am face un calcul simplu, am vedea că practic oamenii au cucerit cam 180 de mii de galaxii pe zi (se estimează că ar exista peste 200 de miliarde de galaxii numai în metagalaxie, adică partea observabilă de pe Pământ a universului). Vă dați seama ce



Idilic de organic



O multitudine de vietăți

extindere ar însemna asta şi ce resurse ar fi necesare, adică am vorbi de mii de miliarde de nave şi de oameni. Țineți minte asta când veți fi trimişi în ultima galaxie cu trei nave... Mai departe, ultima galaxie este specială deoarece se presupune că ar conține Inima Universului, un artefact extrem de puternic care se pare că ar fi vinovat de tot ceea ce există şi care ar da puteri inimaginabile rasei umane. Acum, rasa umană e şi ea împărțită în facțiuni: Militarii, Inchiziția şi Defiance. Fiecare are o agendă proprie şi sunt nişte ciudați. Jocul vă va pune în pielea unui mic comandant de oşti care va fi trimis să recupereze acest artefact. Nefiind singurul interesat, apar probleme, lupte etc.

Neconcordanțe

După absurditatea story-ului veți da de cutscene-uri, care sunt de-a dreptul triste. Personaje ridicole, cu un voice acting groaznic, care vă vor da posibilitatea să conversați. Deşi veți avea opțiunea mai multor răspunsuri, rezultatul va fi întotdeauna acelaşi, iar misiunile nu vor diferi cu nimic. Interesant este că producătorii se laudă cu o campanie dinamică, un univers nelimitat şi opțiuni incredibile de gameplay. Ei bine, exact aceste lucruri lipsesc aproape cu desăvârşire. Astfel, campania este complet liniară până la ultima misiune, când veți putea face o alegere. Neliniaritatea va dura cam o oră. Acest univers nelimitat este o aberație, din moment ce aveți obiective clare şi nu are niciun sens să warpați în locuri în care nu aveți nimic de făcut. De asemenea, nu există axa Z, adică navele se mişcă doar într-un singur plan, ceea ce e complet absurd într-un univers 3D. Ceva similar mai era şi în Hegemonia, dacă vă mai aduceți aminte. Opțiunile incredibile de gameplay sunt perfect credibile şi se folosesc extrem de dificil din cauza unei interfețe neprietenoase şi greoaie. Şi uite aşa, suntem aburiți pe față să scoatem banul din buzunar pe un produs care nu are aproape nimic din cele sugerate de producător.

Mai bune... şi iară rele

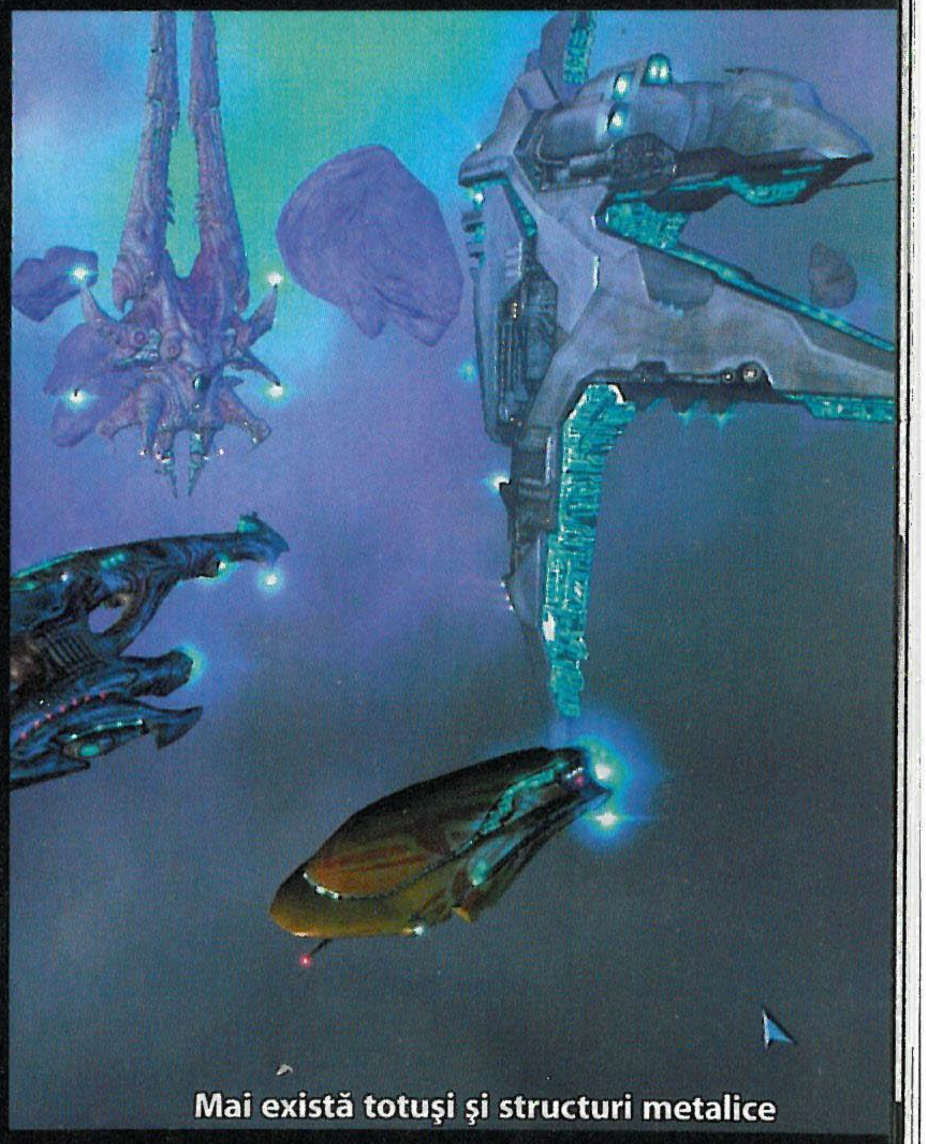
Ca să nu fim negativişti până la capăt, Genesis Rising are şi părțile lui bune. În primul rând, ideea. Navele pot colecta şi reproduce gene, care apoi pot fi implementate pentru a modifica diferite calități sau a adăuga componente noi. Acestea din urmă cuprind în primul rând arme şi upgrade-uri de armură, viteză etc. Un lucru foarte atractiv este faptul că fiecare componentă adăugată are o reprezentare grafică adecvată pe modelul 3D. E foarte frumos să vezi cum navele cresc, se modifică, cum se nasc din hull tunuri sau alte nebunii. Jocul este dublat de un engine grafic simpatic, chiar dacă e limitat de gameplay. Designul navelor este ieşit din comun şi foarte abstract. Ciudățenia asta atrage, clar. Mai departe, cel puțin la început, misiunile te prind şi îți dau satisfacție. E interesant de ştiut că de fapt principala resursă e sângele, pe care îl extragi din alte nave şi pe care îl foloseşti pentru a „naşte" din nava mamă alte năvuțe. Din nefericire, numărul unităților pe care le poți folosi simultan este foarte scăzut, opțiune determinată de cantitatea enormă de micromanagement de tip chinez pe care trebuie să-l faci. Dacă ar fi fost multe, jocul nu s-ar mai fi putut juca. Concluzia e că producătorii au fost nehotărâți în ceea ce priveşte forma finală pe care ar vrea să o aibă Genesis Rising. Oamenii aceia s-au pierdut în propriile idei şi, oricât de bune ar fi fost, au avut un rezultat neaşteptat de prost. E frustrant încă o dată să vezi potențialul unui asemenea joc picat pe mâini incapabile să-l fructifice. În ultima vreme lucrurile de acest gen se întâmplă tot mai des, ceea ce denotă faptul că jocurile sunt create fără pasiune şi interes şi nu mai urmăresc sub nicio formă ideea de „fun". E vorba exclusiv de câştiguri forțate prin marketing de pe urma unor produse de calitate mediocră. Din nefericire, marketingul e bun şi le merge, iar noi ne trezim periodic cu buza umflată. Şi când te gândeşti că sunt nemulțumiți şi revoltați de faptul că lumea le joacă versiunile pirat...

■ **Locke**

▸ **Gen** RTS ▸ **Producător** Metamorf Studios ▸ **Distribuitor** DreamCatcher Interactive ▸ **Procesor** 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.genesisrisinggame.com

Grafică	8
Sunet	6
Gameplay	5
Multiplayer	5
Storyline	3
Impresie	6

5,5



Mai există totuși și structuri metalice



Here be dragons

SpellForce 2

Dragon Storm

După cum ştiţi, primul SpellForce a primit cadou două expansion-uri înainte să fie tras pe linie moartă. Logica şi respectul pe care-l au germanii pentru tradiţie (asta o ştiu din reclamele la bere, toate berile hitleriste au cel puţin 500 de ani şi 10 generaţii de beţivi în spate) m-au împins să cred că SpellForce 2: Shadow Wars n-o să fie ultimul din specia lui şi că va fi binecuvântat cu cel puţin un urmaş care să-i ducă mai departe numele prin magazine. Phenomic mi-a dovedit că am avut dreptate şi, la exact un an după apariţia lui Shadow Wars, a scos la lumină Dragon Storm, primul add-on al jocului care mi-a nenorocit placa video şi mi-a gâtuit fără milă procesorul. Din nefericire, prin august 2006, Phenomic a fost „adoptată" de marea familie EA şi tare mi-e teamă că Dragon Storm este ultimul episod din saga SpellForce, aşa că bucuraţi-vă de el cum se cuvine, că altul nu se ştie când şi dacă mai primiţi.



Pe el, robinhuzii mei, pe el, pe el pe ma...

Vathile, mi-am arth 'imba!

După cum probabil v-aţi dat seama, Dragon Storm aduce în centrul atenţiei visul umed al oricărui devorator de literatură sau RPG-uri fantasy, şi anume dragonii. Anne McCaffrey, de exemplu, şi-a clădit întreaga carieră pe spinarea lor şi nu cred că există nici măcar un singur CRPG D&D fără un dragon cât de mic (Dungeons&Dragons, d'oh!). Cei de la Phenomic s-au prins (destul de târziu, le-au trebuit câţiva ani şi patru jocuri) că, oricât de imun ai fi la farmecele unui RPG, nu poţi trece ca orbetele pe lângă un RPG cu dragoni. Ca urmare, în Dragon Storm o să aveţi parte de dragoni cât în cinci CRPG-uri Dungeons & Dragons la un loc.



Aşa au descoperit oamenii focul, nu cum vă învaţă pe voi la şcoală

Dacă aţi jucat SpellForce 1, aţi observat cu siguranţă că dragonii, cu excepţia câtorva exemplare superbe, pe care trebuia să le împăiem pentru a termina câte-un quest secundar, s-au ţinut departe de locuitorii lumii Eo. În Shadow Wars au devenit puţin mai prietenoşi şi ne-au lăsat să ne jucăm cu fraţii lor de sânge (Shaikan). Dragon Storm i-a pus direct în luminile rampei. Explicaţia este simplă. Portalurile magice, singurele legături dintre insuliţele care alcătuiesc tărâmul Eo, încep să-şi piardă puterile şi riscă să dispară complet din peisaj. Insulele mai amărâte, lipsite de resursele naturale „exportate" de vecinii înstăriţi, sunt bântuite de foamete şi sărăcie, iar cei bogaţi se confruntă cu hoardele de „imigranţi" (înarmaţi sau nu) veniţi în căutarea unui trai mai bun. Anarhia pune încet-încet stăpânire pe Eo şi războaiele civile ameninţă să distrugă întreaga lume. După tipicul RPG-urilor, personajul principal, un fost războinic eliberat odată cu distrugerea magiei runelor şi „adoptat" de „marea familie" Shaikan, pleacă la drum hotărât să afle cine a pus gând rău lumii. Răspunsul nu întârzie să apară sub forma unei civilizaţii dispărute care n-a dispărut chiar de tot, iar soluţia este o alianţă cu dragonii. Singura legătură cu şopârlele zburătoare e „The Soul Carrier", nimeni altul decât personajul principal din Shadow Wars. Îl vom urmări preţ de câteva „hărţi" şi, alături de el, vom da atacul final. În total, cu toate quest-urile secundare duse la bun sfârşit, campania single n-ar trebui să vă răpească mai mult de 25 - 30 de ore din timpul vostru preţios. Deoarece „tartorul" din Shadow Wars apare pe post de NPC în Dragon Storm, veţi fi obligaţi să începeţi campania cu un personaj nou. Vestea cea bună e că nu veţi pleca la „muncă" pe stomacul gol, ci personajul vostru va fi îndopat cu destulă experienţă (să-i ajungă până la nivelul 10) şi ceva echipament, cât să îl ţină în viaţă până găseşte ceva mai bun. O soluţie nu din cale afară de elegantă (aş fi preferat să încep jocul cu un neica nimeni de nivel 1 şi să primesc vreo cinci ore de joc în plus), dar care dă rezultate în cazul celor care n-au chef să plece la luptă chiar în fundul gol.



I se spunea Cocoşatu'. Toţi dragonii râdeau de el



La o tacla cu guşterii

Role Play: the Game

Faţă de primul SpellForce, Shadow Wars a mărit sensibil cantitatea de RPG şi a lăsat-o puţin mai moale cu RTS-ul. Dragon Wars pluseează şi ne propune o porţie mai consistentă de RPG decât cea oferită de Shadow Wars. Cea mai mare parte din timp (n-am calculat exact, dar tind să cred depăşeşte 60-70%) o veţi petrece alergând de la un quest la altul alături de grupul vesel. În timpul rămas veţi colecta resurse ca orice „RTSist" de treabă, veţi antrena soldăţei şi, în cele din urmă, veţi invita la dans armatele duşmane.

Dar să revenim pentru moment la RPG, că asta ne interesează cel mai mult. Ca o noutate de maximă importanţă, a fost introdus un nou arbore de skill-uri pe lângă celelalte două existente. După cum ştiţi, Shadow Wars a inaugurat un sistem de level-up complet diferit faţă de cel cu care ne obişnuise primul SpellForce. Nu intru în detalii, citiţi review-ul lui Shadow Wars (mai 2006), ce ne interesează totuşi e că noul skill tree ne oferă un locşor călduţ unde să „adăpostim" punctele pe care în Shadow Wars eram obligaţi să le investim în skill-uri total inutile build-ului ales de noi. Pentru un fighter (sau mag), skill-urile din arborele Shaikan se dovedesc aproape indispensabile şi, de cele mai multe ori, o abilitate folosită la momentul oportun face diferenţa dintre viaţă şi moarte.

Nu pot să nu remarc atenţia de care s-au bucurat „tovarăşii de drum". Fiecare dintre însoţitorii noştri are o poveste de spus şi poartă o „povară" de care va trebui să-i eliberăm la un moment dat. Quest-urile companionilor sunt foarte bine integrate în poveste şi curg natural, fără sforţări scenaristice sau intervenţii divine (aceleaşi forţe care au făcut posibilă uniunea dintre nucă şi perete). Restul quest-urilor sunt construite în dulcele stil SpellForce 2. De la banalul „găseşte-mi vaca, boule!" până la un quest care m-a obligat să-mi caut cursurile de Electronică Digitală (glume de programatori). Ca fapt divers, unele quest-uri acceptă mai multe soluţii deşi n-am observat diferenţe majore între rezultate (a se citi „recompense").

S-a sculat mai an / Bădia Shaikan

În Shadow Wars, deşi vedeai lumea prin ochii unui luptător Shaikan, porneai la război alături de o facţiune care n-avea absolut nicio legătură cu şopârlele cereşti. Pentru a sărbători intrarea PC-ului şi a trupei lui în clubul exclusivist al bipezilor cu sânge de dragon, Dragon Storm a pus la bătaie o armată proaspătă, şi anume facţiunea Shaikan. Trei rase, Shaikan, Blades şi Drakelings, şi un titan nervos vă stau la dispoziţie, gata să vă înghită


O fi veninos?

argintul şi lenya strânse cu atâta chin şi sacrificiu. Blades şi Drakelings aruncă în luptă trei tipuri de unităţi, iar Shaikan supralicitează cu patru. Adăugaţi şi o serie de upgrade-uri alternative (accesibile doar rasei Shaikan, asta e deja discriminare) şi veţi obţine o adunătură pestriţă care, cel puţin teoretic, generează o mulţime de strategii posibile şi probabile.

N-am apucat să-mi bag nasul prea adânc în componenta multiplayer (destul, totuşi, cât să-mi dau seama că aceasta are mari şanse să prelungească serios speranţa de viaţă a expansion-ului), însă în single, arcaşii shaikan fac legea. Costă cam mult şi „consumă" două puncte de populaţie, însă în majoritatea situaţiilor nu mai ai nevoie de altceva. Arcaşii cu fire shot (upgrade ce adaugă damage de foc şi măreşte raza de acţiune) sunt de-a dreptul satanici şi, în grupuri mai mari de 15, sunt aproape imbatabili. Pentru a vă satisface setea de tactică puteţi apela şi la armatele combinate („cocktail-ul" de Vanguards, Standard Bearers şi Blood Mages este – la propriu – mortal împotriva oricărei armate terestre), dar dacă nu vă deranjează rush-urile ciobăneşti... folosiţi arcaşii cu încredere. Eroul şi doi dintre companionii lui, susţinuţi de doi healeri se descurcă admirabil pe post de „tankeri" şi reuşesc de cele mai multe ori să ţină trupele melee departe de arcaşi în timp ce aceştia toacă sistematic tot ce mişcă în faţa lor.

Dezavantajele unei armate combinate faţă de bătrânescul rush sunt generate în mare parte de abordarea oarecum simplistă a părţii de RTS şi de AI-ul nu tocmai „kosher". Lipsa formaţiilor tactice, pathfinding-ul defectuos şi „încăpăţânarea" unităţilor proprii îngreuiază vizibil micromanagement-ul. Asaltul unei baze inamice degenerează inadmisibil de uşor în haos având în vedere tendinţa unităţilor melee de a ignora uneori inamicul şi de a se repezi ca bezmeticii spre cea mai apropiată clădire. Ce vreau să spun este că o armată mixtă (de la trei tipuri de unităţi în sus) nu este imposibil de controlat, dar vă trebuie multă răbdare. Chiar dacă sistemul click&fight specific seriei SpellForce este de mare ajutor, nu prea reuşeşte să-i convingă pe novici că rush-ul cu arcaşi nu e o soluţie elegantă. Este o soluţie, şi asta contează.


Un fleac. M-a sfârtecat!

Aspru...

O altă problemă este oferta limitată de obiecte (de la ghiuluri până la topoare). Par multe, dar în realitate există puţină variaţie. Obiectele (cu toate că la un moment dat nici nu m-am mai deranjat să le culeg), mi-au umplut vreo 10 „pagini" din inventar, însă la o analiză atentă cel puţin 80% sunt absolut inutile şi, în ciuda denumirilor care mai de care mai epice, seamănă între ele ca o mie de picături de apă. Au apărut câteva seturi noi (eu am găsit vreo patru, posibil să existe mai multe, dar nu bag mâna în foc) şi un sistem rudimentar de crafting care e cam degeaba având în vedere că atunci când căpătăm acces la „bancul de lucru", rezultatul munculiţei noastre de meşteşugar păleşte în faţa „garderobei" strânse cu mare chin din quest-uri şi cufere. Acelaşi lucru este valabil şi în cazul negutătorilor. Dacă sunteţi nou în universul SpellForce, o să fiţi tentaţi să-i mai vizitaţi din când în când. Veteranii nu se vor mai obosi, dat fiind că producătorii şi-au păstrat vechiul obicei de a-ţi oferi accesul la ceva „marfă" de calitate doar atunci când nu mai ai nevoie de ea. La început, când foamea de „uberness" e mare, marfa este inaccesibilă (preţ sau cerinţe prohibitive) şi trebuie să ne descurcăm cum putem. Adică rezolvând quest-uri şi răscolind fiecare cufăraş întâlnit pe drum. Partea tristă (pentru negustori) este că la un moment dat ajungem să ne descurcăm atât de bine, încât nu mai avem nevoie de ei. Eu, şi vorbesc cât se poate de serios, am terminat toate jocurile din seria SpellForce fără să cumpăr (excepţie făcând obiectele necesare unui anume quest) absolut nimic.

Am zis ASPRU!

Într-o pauză de Dragon Wars, discutam cu un amic despre designul quest-urilor din SpellForce în general şi din Dragon Storm în particular. Nu m-am abţinut să nu remarc că oamenii de la Phenomic sunt de un sadism ieşit din comun, aproape pervers. Campania single şi majoritatea quest-urilor sunt construite după modelul „Mozaicului" (veteranii ştiu că „Mosaic of Death" a devenit un trademark al seriei). În Breath of Winter, Mosaic of Death aproape mi-a asigurat o excursie dus la cel mai apropiat balamuc (nu


It's fun to stay at the Y-M-C-A!!!!

intru în detalii, tot ce vă spun e că un mouse a murit tânăr şi o tastatură a rămas paralizată) şi, colegii mei pot să confirme, când m-am împiedicat de el în Dragon Storm m-am albit brusc, am stins PC-ul şi m-aş fi aşezat în poziţia fetusului sub birou dacă cele 100 de kilograme mi-ar fi permis. În principal, „Mosaic..." este un quest în care trebuie să completezi, logic, un mozaic. Fiecare piesă pusă la locul ei „fată" o mână de „satanişti" nemorţi dintre cei mai încrâncenaţi. Diavolul şef, presupunând că nu aţi cedat nervos înainte să-l trimiteţi de unde-a venit, „scuipă" următoarea piesă din mozaic care, la rândul ei, cheamă în ajutor o clică de nelegiuiţi de zece ori mai cătrăniţi decât cei de dinaintea lor. După vreo trei valuri (când deja te rogi lui Dumnezeu cu lacrimi în ochi să aibă milă de sufletul tău şi să nu-ţi mai trimită încă o dată urgia pe cap), apare mamonul şi te lasă fără suflare în câteva secunde. Sătul de viaţă, înjurând totul din cel mai înalt văzduh până în cea mai adâncă genune a Iadului, încarci cea mai nouă salvare (dacă te-a dus capul să salvezi) şi încerci să uiţi de mozaic. Perversiunea de-abia acum începe. Curiozitatea îţi dă ghes şi, după ce ai mâncat experienţă ca bidiviul lui Făt Frumos jăratec, te întorci la mozaic să vezi ce odoare zeieşti păzeau jivinele cu atâta îndârjire. Nu vă spun ce am găsit (de ce să fiu eu singurul animal care aproape a luat-o razna), dar în acel moment l-aş fi strâns de gât şi i-aş fi băut sângele nenorocitului care a inventat Mozaicul. În Dragon Storm producătorii au fost mai miloşi (am terminat mozaicul din prima şi nu m-a costat decât trei sferturi din armată, wee!!) şi au scăzut mult dificultatea, dar modelul a rămas cam acelaşi. Te chinuie ca pe hoţii de cai şi, chiar când crezi că ai răzbit şi te feliciţi de unul singur ca schizofrenicii, Dumnezeul German îţi mai trimite pe cap o plagă. Cu toate acestea, am dus la capăt jocul fără crize majore (ceea ce nu s-a întâmplat în cazul lui Breath of Winter, de exemplu), semn că Phenomic şi-a învăţat lecţia şi a ajustat dificultatea la un nivel la care surprizele reuşesc să-ţi menţină interesul treaz şi se opresc exact înainte să-ţi distrugă nervii.

Dragonul, primul animal care a domesticit omul

După mai bine de 25 de ore de joacă „de-a şaicanu"', mă declar satisfăcut. Nu din cale afară de mulţumit, dar satisfăcut. Pentru un add-on, cantitatea de conţinut nou este mai mult decât suficientă. Calitativ, mă aşteptam totuşi la ceva mai mult şi speram ca măcar jumătate din problemele lui Shadow Wars să fie rezolvate sau măcar ameliorate puţin. Mă refer aici în mod special la AI-ul unităţilor, care rămâne în continuare un ghimpe în coasta RTS-ului şi, în unele momente, o sursă de nervi, şi la o serie de tweak-uri care ar fi putut fi aplicate interfeţei, dar care s-au pierdut pe undeva printr-un creier de programator. O opţiune de autocast ar fi fost mană cerească (jucătorii se milogesc pe forumuri încă de la primul SpellForce), dar producătorii spun că e imposibil. O fi, nu-i contrazic, ei şi-au tocit coatele pe băncile facultăţilor, dar asta nu înseamnă că nu ar fi fost utilă. Voice acting-ul a rămas la fel de amatoricesc (nu deranjant, dar parcă se simte lipsa unor actori talentaţi), iar dialogurile mi se par (şi nu numai mie) uşor-uşor puerile. Nu mă iau de inadvertenţele dintre mitologia primului SpellForce şi legendele celui de-al doilea, că nu oricine e interesat de aşa ceva şi oricum nu sunt atât de multe şi evidente, dar e bine să ştiţi că ele există. Uitaţi o idee: unii vânează easter eggs, voi puteţi relua toate jocurile din serie în căutarea micilor stângăcii ale scenariştilor :)


O luptă titanică. La propriu


Şopârlo, pasăre sură

Dacă sunteţi fani SpellForce, înseamnă că aţi reuşit să treceţi cu uşurinţă peste micile probleme ale seriei, caz în care Dragon Storm e clar un „must have". Restul, ar trebui să-l încercaţi împreună cu Shadow Wars pentru simplul motiv că este cel mai reuşit hibrid RPG/RTS, şi nu cred că peste câţiva ani, când nostalgicii vor deplânge soarta jocurilor şi îşi vor aminti cu duioşie de SpellForce 2, veţi avea curaj să le spuneţi că nu ştiţi ce-iăla un SpellForce. Şi dacă nimic din ce am scris mai sus nu v-a convins să-i acordaţi o şansă, gândiţi-vă că e joc cu dragoni. Care sunt mult mai meseriaşi decât dinozaurii. Şi vă ştiu eu pe voi, pezevenghilor, cum vi se scurg ochii după dinozauri!!

■ cioLAN

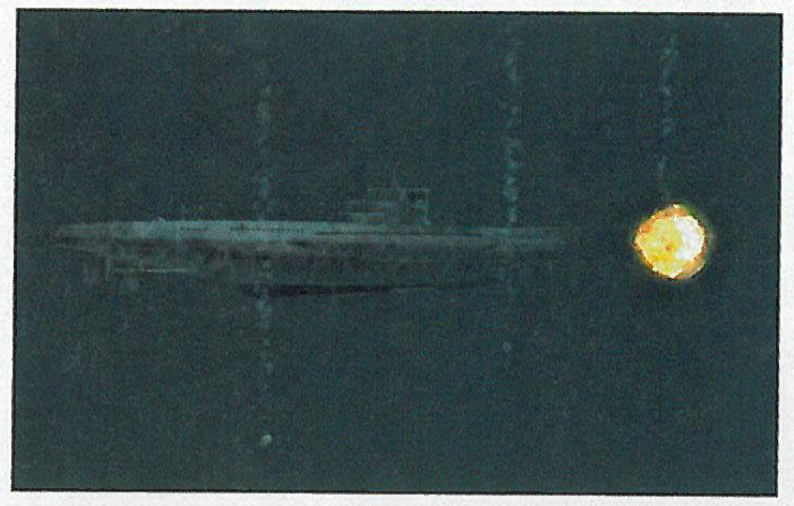
- **Gen** RTS/RPG
- **Producător** Phenomic
- **Distribuitor** JoWood
- **Procesor** 1,5 GHz
- **Memorie** 1 GB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 128 MB (Pixel Shader 1.1)
- **ON-LINE** www.spellforce2.com

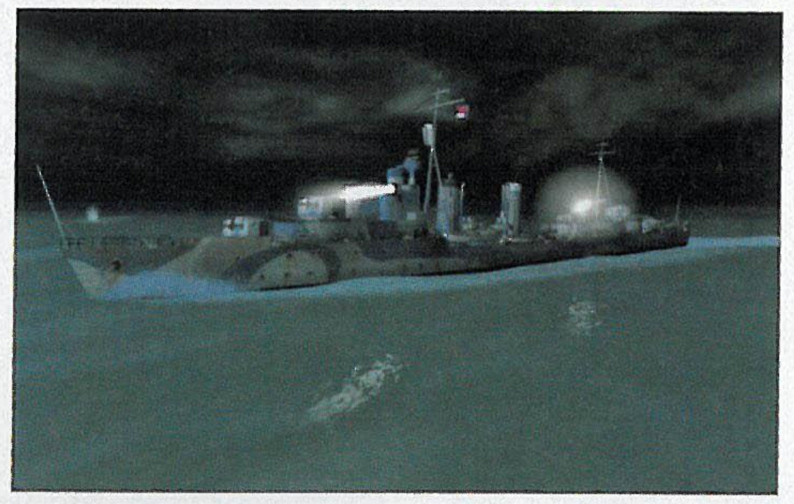
8

Grey Wolves SuperMod - A Silent Hunter III Modification

Silent Hunter III, ca şi Silent Hunter IV, are o structură care permite foarte uşor modificarea multor funcţii ale jocului. Locul de întâlnire preferat al mod-erilor care se ocupă de simulatoarele de submarine este forumul Subsim.com, de unde a şi ieşit de altfel acest impresionant Grey Wolves. Cei 700 MB ai săi conţin un set imens de modificări care sunt pe gustul celui mai pretenţios jucător de Silent Hunter III. Pe lângă schimbarea parametrilor de realism, care sunt duşi practic la extrem, a fost modificat şi engine-ul grafic la un nivel de-a dreptul încântător. A fost modificată campania principală pentru a corespunde mai bine realităţii, au fost introduse submarine noi, o mulţime de nave şi misiuni noi. Era de aşteptat ca un astfel de mod să afecteze performanţele jocului, motiv pentru care veţi observa timpi de încărcare foarte mari şi periodice crash-uri, însă nu la un nivel care să fie enervant. Atenţie, e de preferat ca, odată ce aţi instalat mod-ul, să începeţi o carieră nouă, deoarece salvările anterioare nu vor mai fi valabile, iar în cazul în care veţi întâmpina probleme la instalare, încercaţi din nou, dar cu Generic Mod Enbler, un software pe care îl veţi găsi tot pe subsim.com.



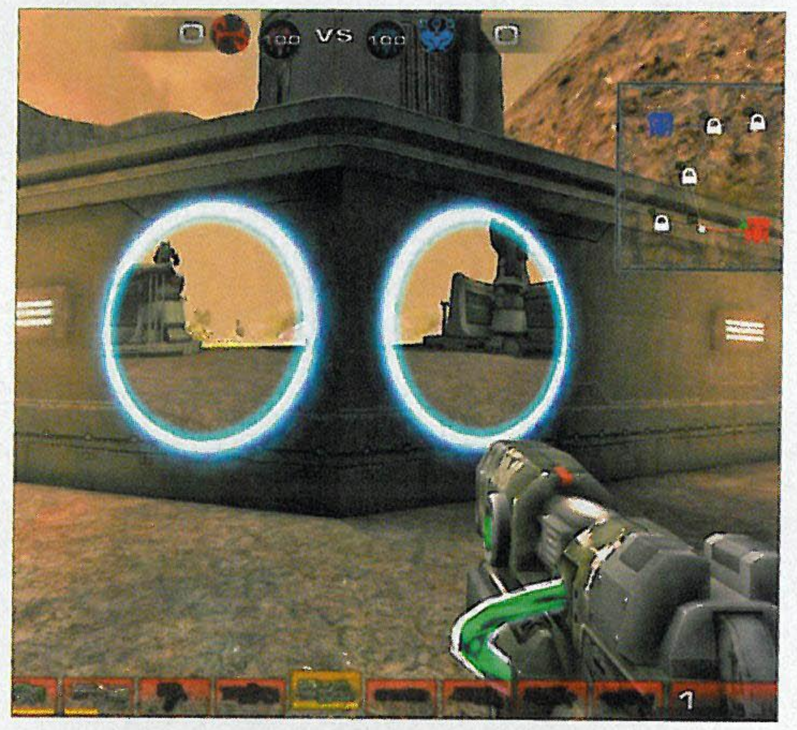




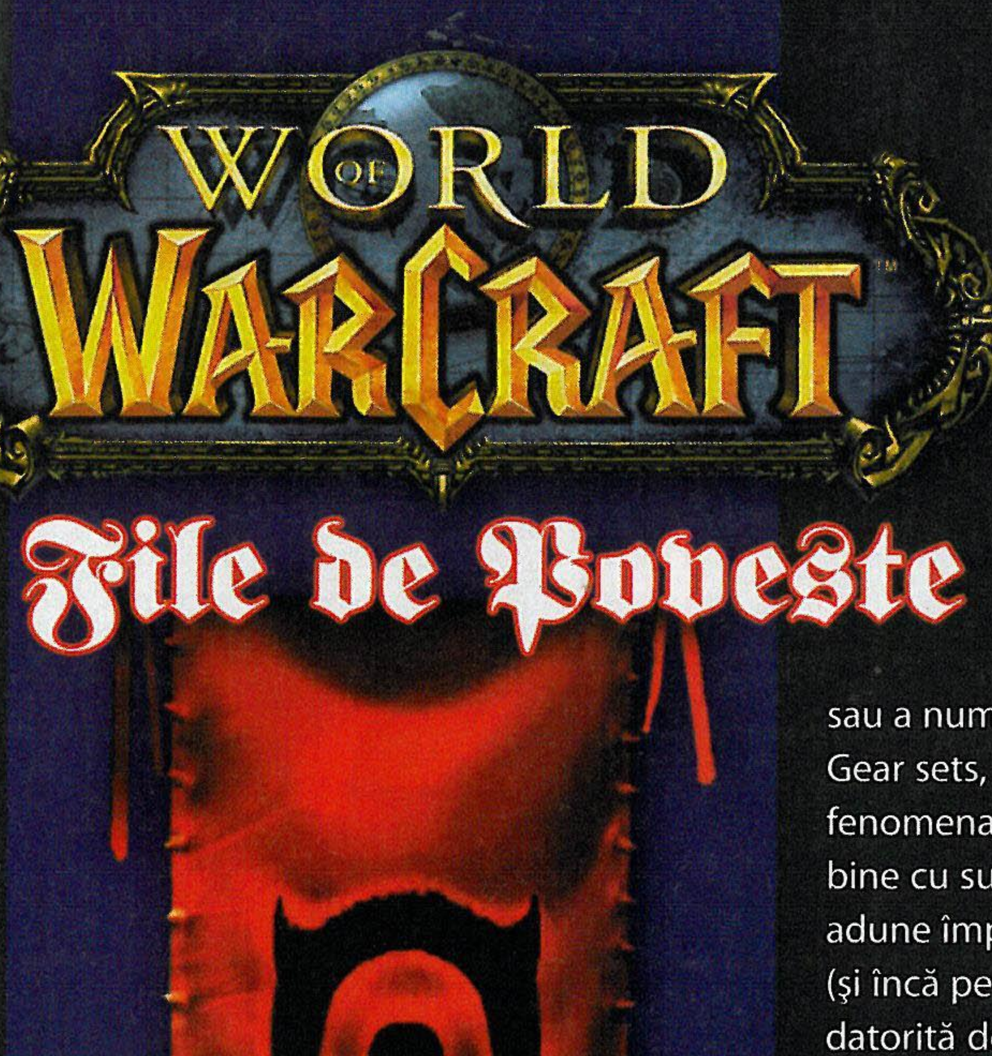
PortalGun pentru UT2004

Da, aţi citit bine. Cineva a decis să nu mai aştepte jocul Portal, ce va fi lansat de către Valve împreună cu Half-Life 2: Episode 2 şi ne va da ocazia să ne destrăbălăm în compania faimosului PortalGun, construind o armă care se comportă identic, dar pentru jocul Unreal Tournament 2004. Mutator-ul, căci despre un mutator este vorba, înlocuieşte una dintre armele de bază din joc cu echivalentul Aperture Science Handheld Portal Device-ului de la Valve, rebotezat pentru UT2004 PortalGun. Momentan, nu a depăşit stadiul beta de finisare, dar se poate dovedi a fi extrem de distractiv de folosit în orice tip de joc, inclusiv Onslaught şi CTF şi funcţionează după următorul principiu: după selectarea PortalGun-ului se foloseşte modul principal de tragere, care va crea un portal A, modul secundar de tragere dând naştere apoi portalului B. Pentru a crea legătura dintre cele două portaluri, trebuie neapărat să avem portalurile A şi B „la îndemână", pentru că numai astfel vom putea intra în primul, iar apoi să ieşim prin al doilea, într-un punct îndepărtat de pe hartă. De menţionat că portalurile pot fi ataşate şi pe alte obiecte, chiar şi pe vehicule aflate în mişcare, nu doar pe pereţi, podele şi tavan.

Ar fi fost bine dacă PortalGun-ul ar fi funcţionat ireproşabil, însă actuala versiune nu duce lipsa bug-urilor şi a neajunsurilor specifice oricărui software departe de a fi ajuns la versiunea finală. De exemplu, portalurile pot fi folosite cu succes de către jucători pentru a scurta distanţa dintre două baze inamice, însă în cazul reprizelor de CTF manevra poate scurta drastic timpul de joc, pentru simplul motiv că putem traversa portalurile cu steagul adversarului în spate. Apoi, este deranjant faptul că inamicul poate folosi portalurile create de tine. Nu mi se pare cinstit. Totuşi, este distractiv.



■ KiMO



World of Warcraft – File de Poveste

CARNIVALE

Personaj: Jujumba
Server: Ravenholdt
Ghildă: Carnivale
Funcţie: Ex-Class Leader

Ravenholdt a fost şi este un server „bolnav". Un server unde ghilde se destramă în fiecare zi, unde jucătorii părăsesc serverul sau jocul foarte des. Mai sunt foarte puţine „ghilde vechi" pe Ravenholdt, iar Carnivale este una din ele. Suntem mândri că am contribuit la istoria serverului, nu cu boss kills sau echipament epic, ci cu un aport consistent la crearea mediului social. Ceea ce la urma urmei este cel mai important lucru. Nu uciderea dragonului de 100 de metri sau ce arme ciudate a mâncat acesta dimineaţă sunt importante, ci povestirile ce se nasc după aceasta.

Carnivale a supravieţuit pentru atâta timp nu din cauza unui portofoliu imens de raiding sau a numărului jucătorilor cu High Warlord Gear sets, nu din pricina role-play-ului fenomenal. Această ghildă a reuşit să combine cu succes toate aceste trei elemente şi să adune împreună un număr decent de jucători (şi încă pe atâtea personaje secundare) datorită două principii simple:

1. We are here to have fun (Suntem aici să ne distrăm).

2. Real life is always above WoW (Viaţa reală e întotdeauna pe primul loc).

Practic, nimeni nu-ţi impune nimic. Ce talent build să ai, câte ore să joci pe zi, câte zile pe săptămână.

Nucleul ghildei e format dintr-un grup consistent de jucători nordici (Suedia, Norvegia, Danemarca), care au jucat împreună pentru mult timp, cu destulă experienţă în raiduri şi PvP şi care s-au hotărât să aibă un început nou pe acest server. În acest moment, Carnivale a luat fiinţă. Cum am ajuns noi, românii, aici? Tot un grup de prieteni, cu destul de puţină experienţă de joc (toţi la primul personaj în WoW) ne-am hotărât să depunem aplicaţii „la grămadă". Am fost acceptaţi şi, cu toate că nu eram top players la momentul respectiv, am reuşit să ne adaptăm cerinţelor sociale ale ghildei. Zic asta pentru că în primul rând Carnivale e o ghildă „sociabilă". Oamenii sunt întotdeauna pe primul loc, nu numele mov al nu ştiu cărei arme, nu ce rank ai în pvp şi câte HK-uri ai pe săptămână, nu timpul petrecut în joc.

Sunt multe ghilde în WoW compuse din jucători de o singură naţionalitate. Carnivale ar fi fost o ghildă ce ar fi durat două săptămâni dacă ar fi avut astfel de principii de recrutare.

În WoW, oamenii fac tot jocul şi, cu cât mai diferiţi, cu atât jocul devine mai interesant. Practic, nu există diferenţă dacă stăm să ne gândim: norvegieni, suedezi, danezi, americani, români... toţi suntem Hoardă când ne conectăm la World of Warcraft.

În general, toate problemele dintre membri (legate de looting, raiding etc.) se rezolvă folosind comunicarea şi simţul raţiunii. Cei care nu acceptă şi nu sunt de acord cu setul de reguli, care oricum oferă destulă libertate, nu sunt daţi afară. Pur şi simplu se adaptează sau se autosesizează şi părăsesc ghilda. Acest lucru s-a întâmplat foarte rar, dar au fost şi asemenea cazuri. Nu poţi mulţumi pe toată lumea.

La nivel de raiding nu există mari realizări, însă toate raidurile de până acum au fost „quality time". PreBC, avem Zul'Gurub curăţat, Ruins of An'Quiraj (Kurinnaxx şi Rajax). În Burning Crusade, am început Karazhan cu Attumen, Moroes, Maiden, Opera event, Curator, iar în curând Shade of Aran şi Prinţul. Cea mai frumoasă amintire personală a fost uciderea lui Hakkar în Zul'Gurub pentru prima dată în noaptea de 15-16 ianuarie 2007, cu două ore înaintea lansării The Burning Crusade.

În momentul actual, o parte din membri se concentrează asupra turnului lui Medivh, o altă parte (inclusiv eu) caută scandal prin Outlands şi Azeroth şi fac meciuri de arenă pentru glorie, onoare şi „phat epix Galdiator gear".

Ca să concluzionez, Carnivale e motivul care ne ţine (pe mine şi pe prietenii mei) în WoW. Există o mulţime de jucători dedicaţi tuturor aspectelor jocului. Nu te plictiseşti niciodată, indiferent ce-ţi propui să faci când te conectezi la joc.



Vă reamintim că aşteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificaţi în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conţină în primul rând numele personajului vostru şi serverul pe care jucaţi, ghilda din care faceţi parte şi câţi alţi români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experienţă în particular relativ la WoW sau poate fi pur şi simplu ceea ce simţiţi când jucaţi. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceţi parte sau descrierea unui party reuşit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da şi o formă grafică experienţei voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluţia minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil şi cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spaţii este de 3500.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

Povestiri din umbră



A trecut ceva vreme de când n-am mai scrijelit în cronica asta a lumii lui Medivh. Multe s-au schimbat, dar şi mai multe au rămas la fel. După ce am purtat doi ani de zile ciocanul şi scutul în mâna mea de paladin al Alianţei şi după o mică escapadă de şase luni în ritualurile şamaniste ale trolilor Darkspear, a venit timpul să mă retrag… în umbră. Am renăscut ca o frumoasă Blood Elf din cenuşa oraşului Silvermoon, aproape de unde s-a născut Sylvannas Windrunner, Regina Banshee, cu ochi mari şi urechile lungi, cu trupul suplu şi mintea ascuţită.

Dar frumuseţea asta a venit cu un preţ… cel al răutăţii nemăsurate, al setei de sânge ce îmi macină trupul acesta tânăr. Am ales ca umbrele să-mi fie prietene şi buzunarele altora să-mi dea căldură. Şi fac ceea ce trebuie să fac. De ce trebuie să suport mirosul Orcesc, mitocănia Trolească şi imbecilitatea Taurenească?! Împreună cu copiii Sylvannei am fi destul de puternici pentru a crea propria noastră ordine. Şi aşa, deformaţii hoardei ne vorbesc pe la spate şi ne vor afară din grupul lor de sălbatici… De ce trebuie să-i îndur?! Istoria s-a scris cu sânge… Ce-ar fi să mai scriem un capitol…

Lumea vorbeşte de marele portal pe care ai noştri părinţi, regina Azshara şi Xavius, l-au deschis spre slava părinţilor noştri Highborne. Poate lucrurile au mers prost, dar nu poţi neglija puterea care zace în noi neexplorată şi care ne împiedică să reluăm ciclul sângelui. Noi suntem urmaşii Highborne, avem magie în vene şi nu sânge. Avem lumea la picioare, Hoardă sau Alianţă. Însă alegem să îndurăm umilinţa de a fi consideraţi „membri toleraţi" şi trebuie să ne comportăm nenatural pentru a le dovedi pisicuţelor în frunte cu Thrall că vrem să facem bine. Vom face bine, nicio îndoială, dar noi vom alege pentru cine.

Aşadar, am deveni un rogue. Nu unul distins, fiind încă destul de mică pentru a ieşi în evidenţă, dar unul care a semănat groază în bătăliile din Arathi Basin şi Warsong Gulch. Cu talentul înnăscut de a ucide pe care îl am, am găsit tot felul de artefacte interesante care m-au făcut, la cele 29 de niveluri pe care le am, să arăt ca un veteran. Sunt în stare să ucid un mage sau warlock dintr-o singură lovitură şi alerg constant mai repede ca oricine. Enchant-urile de pe arme sunt oarecum enervante pentru mă fac vizibilă de la cinci mile. Însă asta nu mă opreşte să tai mâini, picioare, capete şi să eviscerez cam tot ce văd în faţa ochilor în bătăliile contra Alianţei. Ei îmi spun Imba… Eu simt doar setea. Şi setea nu iartă.

Şi dacă urăsc animalele din Hoardă, îi urăsc şi mai mult pe cei care l-au dat pe Arthas. De aceea nu evit nicio ocazie pentru a îngrăşa pământul răvăşit al Azeroth-ului cu leşurile lor. O fac de plăcere, fără niciun resentiment. Sunt crudă şi neiertătoare. Iar de fiecare dată când mor, mă întorc şi mai înverşunată. Nu există nimic în stare să mă oprească, nici măcar adevărata moarte. Iar dacă va veni, Sylvanna va avea grijă de sufletul meu. Voi, jalnici membri ai unei alianţe destrămate, să priviţi cu atenţie în spate. Iar dacă veţi vedea o micuţă frumoasă elfă, cu părul albăstrui, ochii verzi şi pielea catifelată, să mulţumiţi cui vreţi că aţi avut norocul acesta. S-ar putea să fie ultimul lucru pe care îl veţi vedea. Restul va fi… să zicem mai puţin plăcut sau pur şi simplu nu va mai exista. Şi nu cereţi iertare, că nu aţi greşit cu nimic. Alţii au făcut-o dându-vă naştere. Eu doar corectez, ajustez şi creez un mit. Mitul Tracika!

■ Locke



Revoluție cu arma în mână

De când e lumea și pământul, omul a găsit un motiv să pună mâna pe un par și să-l trosnească pe vecinul imbecil. Când a început lumea din jur să ceară socoteală pentru motivele altercației, s-a ajuns la înjurături, pentru că sunt mai puțin aducătoare de beteșug fizic. Dar când au început să apară procesele de calomnie și, odată cu ele, plata unor sume usturătoare pentru ultraj, japonezul s-a descurcat și a inventat Wii-ul. Iată că acum poate din nou pune mâna pe sabie și trece la distribuit judecată bătrânească celor care o cer. Evident, într-un joc. În acest fel, controller-ul dintr-un plastic amărât devine oțel inoxidabil, care din două mișcări total aleatoare taie capul *la dujman*. Hotărât lucru, cu cât un joc te face să sari mai mult ca idiotul prin fața televizorului, cu atât mai mult știi că este unul bun. Din nefericire, Red Steel se poate juca liniștit și de pe scaun. Acesta vine după ce o anumită Zelda nu l-a lăsat pe Rzarectha să doarmă nopți întregi și după ce mă hrănisem cu un trailer ce îmi lăsase o lacrimă pe obraz. Îl așteptam ca pe următorul episod din Heroes.



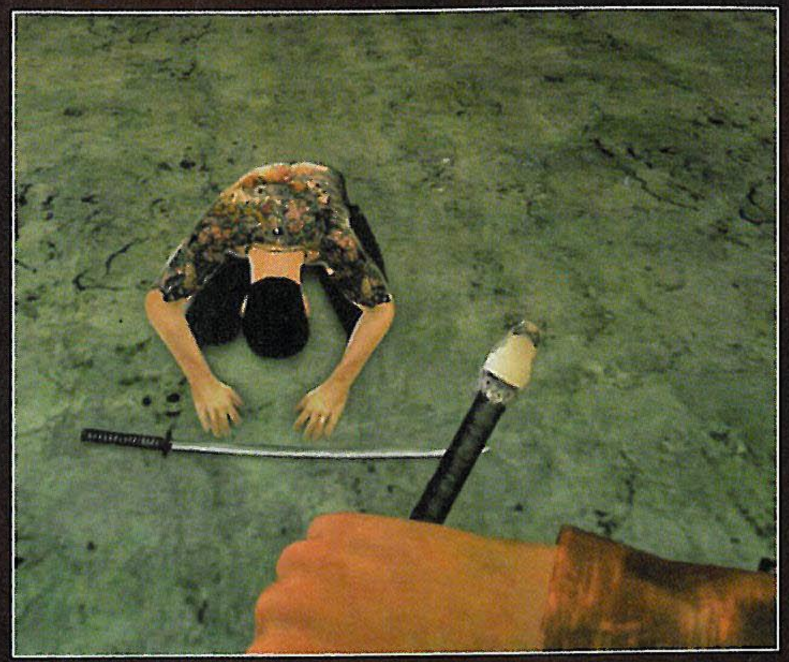


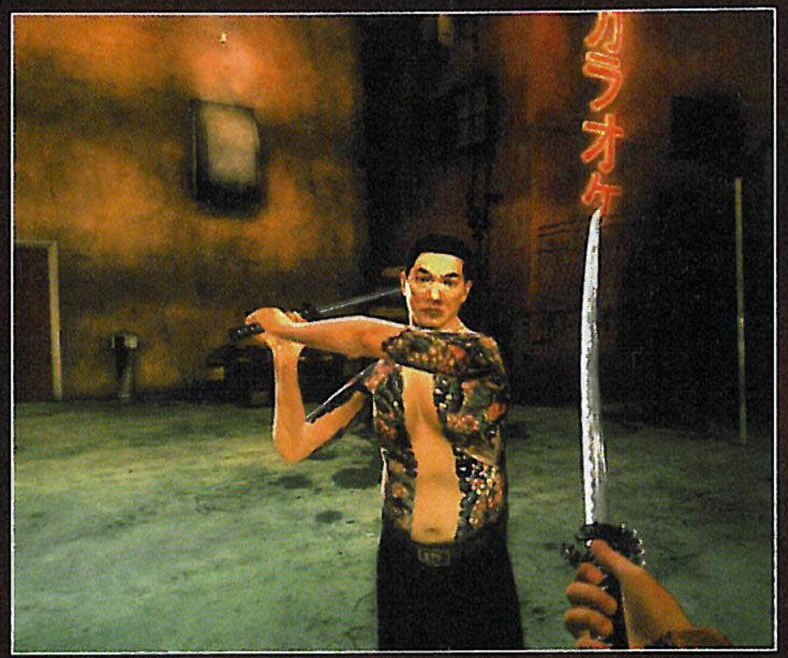
Wiistolul

Pe un principiu asemănător cu cel al consolei de acum ceva vreme, al cărei controller era un pistol cu care trăgeai în ecranul televizorului, la fel și Wii ne permite să împușcăm, dar nu rațe galbene pe un fundal verde, ci japonezi blonzi pe un fundal asiatic.

Cu o poveste cu nimic mai specială decât cea a celorlalte o mie de jocuri cu pac-pac lansate anul acesta, Red Steel ne pune în pielea unui gringo-gaijin a cărui logodnică este răpită de niște oameni răi. O coincidență fantastică face ca individa să fie fiica unui mare mahăr japonez, șeful unui clan yacuza. Deși tatăl fetei este înconjurat de oameni înarmați până în dinți, sarcina salvării cade tot pe umerii americanului, care, încă o dată trebuie să salveze lumea. Acest șef yacuza și-a făcut niște inamici foarte puternici, care acum încearcă să îl doboare folosindu-se de slăbiciunea lui pentru unica sa fiică. Nu mai are încredere în nimeni și de aceea apelează la serviciile tale, deoarece ești singurul în care se poate încrede pe deplin.

Farmecul acestui joc nu stă însă în povestea cu un final foarte previzibil, ci în modul de joc bazat pe îndemânarea fiecăruia de a folosi controller-ul de Wii. Folosindu-l atât pe cel normal, cât și nunchack-ul (partea a doua a controller-ului), într-o mână vei umbla cu pistolul, iar în cealaltă cu bucata corespunzătoare mișcării prin mediul înconjurător. Pentru a controla mai bine ținta, aceasta va apărea la fel ca orice crosshair dintr-un FPS consacrat, cu diferența că ea nu este fixă pe centrul ecranului, ci se va mișca în funcție de locul de pe ecranul televizorului unde jucătorul va îndrepta wiistolul. Astfel, totul devine mult mai dinamic, oferind o senzație apropiată de ceea ce înseamnă să tragi cu pistolul în cineva. Un lucru interesant, deși nu prea bine implementat, este zoom-ul care se face cu fiecare armă în parte. Cu armele normale (fără lunetă) adversarul poate fi prins într-un chenar ce reprezintă ținta și prin ținerea apăsată a unui buton și apropierea controller-ului de televizor se va face un zoom către inamic. Nu este foarte eficient și nici foarte spectaculos, dar se poate considera un element de gameplay destul de interesant. În schimb, când trecem la armele care folosesc o lunetă, tot modul de abordare se schimbă radical. Jocul este presărat cu puncte în care se recomandă folosirea unei arme specifice. Așa că, atunci când, înainte de a deschide o ușă, găsești sprijinită de perete o pușcă de lunetist, este clar că vei intra într-o zonă deschisă, unde vei fi pândit de inamici pe care nu îi poți descoperi decât dacă folosești luneta la maximum. Aici apar primele momente de frustrare deoarece încep mișcările caraghioase din partea ta. Sucind aiurea controller-ul în mână, încercând în același timp să controlezi nivelul de zoom, dar și să păstrezi ținta în colimator, te vei simți ca un idiot, mai ales dacă ai lângă tine niște prieteni care se uită la tine cu niște ochi mari, dorind și nereușind să înțeleagă ceea ce faci.



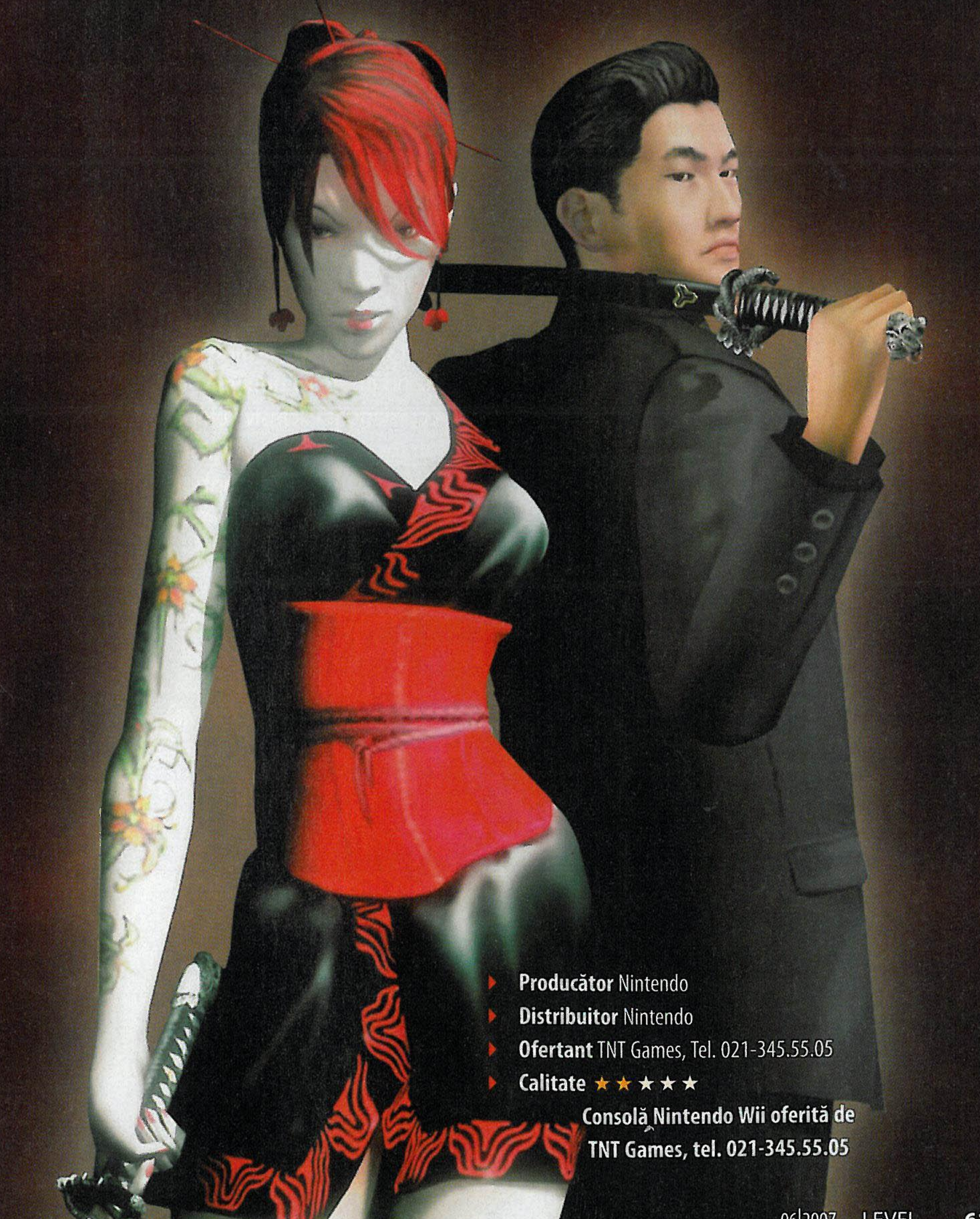


Wii-... sabia

Elementul care ar fi trebuit să fie cireașa de pe tort, și anume duelul cu sabia, este cel care trage jocul mult înapoi. Nu vei putea scoate sabia când vrei. Așadar, dacă te și vedeai dând iama printre chinezoi ca Jet Li într-o grădiniță, ei bine, vei fi dezamăgit. Scriptat până la Dumnezeu, duelul nu este decât ceva pe care vei vrea să-l termini cât mai repede pentru a trece mai rapid la partea cu pac-pac. Niciun fel de finețe, care, zic eu, ar trebui să fie caracteristică dansului cu spada. Niciun fel de element creativ pentru a da spectaculozitate. Doar mișcări spasmodice din mâini, care fac sabia să hăcuiască inamicul speriat de ciobăneasca ta. Încercând să salveze aparențele, creatorii jocului au introdus una-două mișcări speciale, care nu te ajută cu absolut nimic. Adică dacă nu ai fi obligat de scenariul „Omoară-l folosind schema 13!", ai prinde controller-ele de fir și le-ai învârti pe deasupra capului ca pe un lasou.

Acum, tot ce mai aștept este Războiul Stelelor la care Nintendo să ne dea o adevărată sabie Jedi cu care să le putem zbura capul colegilor de birou dacă nu ne oferă spațiul necesar să ne desfășurăm.

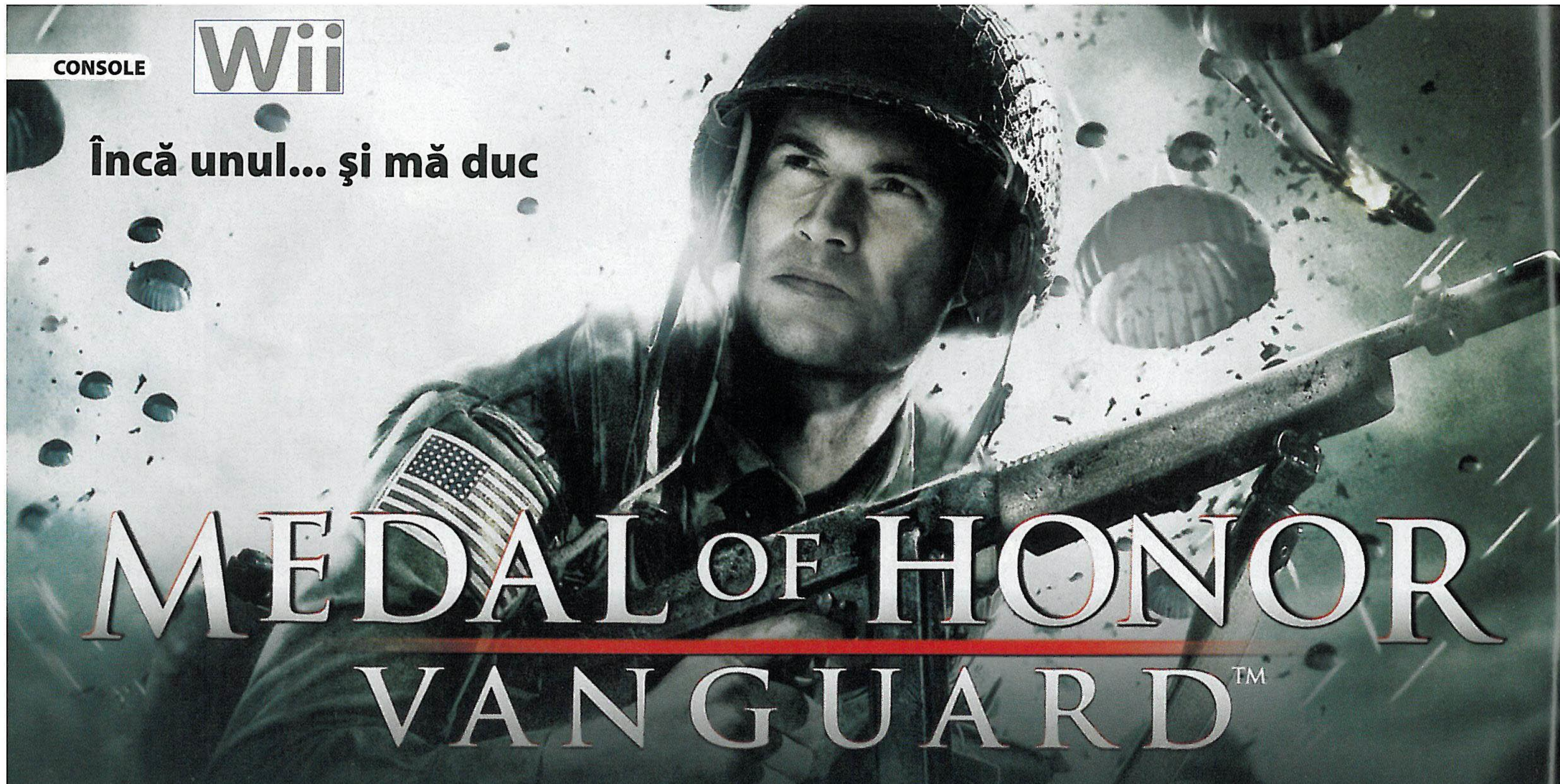
■ **Koniec**



- **Producător** Nintendo
- **Distribuitor** Nintendo
- **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games, tel. 021-345.55.05

Încă unul... şi mă duc



MEDAL OF HONOR VANGUARD™

E, iată încă un Medal of Honor aterizând sub lupă. Cu excepţia lui Medal of Honor: Fighter Command pentru PS2, care a murit înainte de a deschide ochii, au existat şi continuă să existe 18 titluri pentru console şi PC, toate cu acelaşi nume, dar cu prenume diferite. Longeviva franciză se pregăteşte acum să intre cu paşi repezi în era next-gen, iar oamenii de la EA par hotărâţi să o mulgă la infinit. PC-ului (şi nu numai) i-a fost rezervat în toamna acestui an jocul Medal of Honor: Airborne, la cinci luni distanţă de lansarea lui Vanguard pentru PS2 şi Wii, care a ajuns la timp în redacţie pentru a fi întors pe toate părţile şi eventual executat.

FPS a la Wii

Tare aş vrea să le confirm curioşilor că Vanguard pentru Wii adună la un loc tot ceea ce are mai bun de oferit seria Medal of Honor, pentru a-i delecta cu experienţa celui de-al Doilea Război Mondial într-o manieră distractivă şi mai realistă, dar nu reuşesc s-o fac. De la un capăt la celălalt, campania solo din Vanguard emană un aer extrem de familiar, iar senzaţia că am mai trecut cândva pe acolo şi am făcut acelaşi lucru m-a urmărit cu insistenţă. Am încercat să ignor controlul prost implementat şi să găsesc un strop de originalitate în Vanguard, dar m-am trezit cu un calup de misiuni ce par a fi reciclate din titlurile anterioare, adunate la un loc şi plasate în rafturile magazinelor, ambalajul frumos ilustrat mascând cu succes încercarea celor de la EA de a smulge, fără cine ştie ce efort financiar, câteva zeci de dolari din buzunarele jucătorului pentru un joc care valorează cel mult 10. Tipic pentru EA.

Şi totuşi, de ce nu l-am cumpăra? La urma urmei, Vanguard este primul FPS, în afară de Red Steel, care ar trebui să ne uimească cu un control inovator, ce adaugă un plus de imersivitate experienţei, şi să pună în valoare schema de control inedită cu care Nintendo a rupt gura târgului după lansarea consolei Wii. M-am ghemuit prin tranşee, m-am târât prin noroaie, m-am ferit de lunetişti, am tras mii de gloanţe şi am participat la nenumărate asalturi cu ajutorul Wiimote-ului strâns într-o mână. Necazul este că n-am făcut mai nimic nou, ba chiar o făceam mai bine înainte, Vanguard lăsând impresia unui joc neterminat, recomandat exclusiv celor care şi-au împodobit sufrageria cu o consolă Wii, care sunt curioşi în privinţa schemei de control şi n-au încercat niciodată un joc din serie pe PC. Cei care au jucat oricare dintre jocurile anterioare n-au nevoie de el.

Vanguard repetă greşelile pe care le-a făcut Red Steel, Wiimote-ul comportându-se mai mult ca o suliţă şi deloc asemenea unei puşti, experienţa FPS-istică pe Wii fiind deloc una intuitivă şi aşa o să rămână, până când un producător va implementa corect tehnologia care va face jocurile genului mai accesibile. Din fericire pentru Vanguard, controlul poate fi distractiv pe alocuri şi, surprinzător, foarte intuitiv când aruncăm cu grenade sau controlăm o paraşută în cădere. Salturile cu paraşuta mi s-au părut a fi de departe cele mai palpitante momente din joc, datorită modului inventiv în care foloseşte sistemul de control. Cu nunchuck-ul într-o mână şi cu wiimote-ul în cealaltă, jucătorul poate controla paraşuta pe toate direcţiile, precum şi viteza cu care se apropie de sol. Senzaţia este de-a dreptul fantastică. Păcat că momentele cu adevărat palpitante sunt prea puţine pentru a masca mulţimea de neajunsuri, cum ar fi, de exemplu, modul de reîncărcare a armei. Operaţiunea, care ar trebui să fie una foarte simplă, necesită smucirea bruscă a nunchuck-ului spre dreapta, dar dacă îl smucim incorect sau spre stânga, ne putem trezi că am rotit camera complet aiurea, pierzând simţul direcţiei. Până să-ţi dai seama care este stânga şi care este dreapta, nazistul din tufe ţi-a şi scuipat un glonţ în ceafă. Iar lista ar putea continua.

Fuse şi se duse

Producătorii ar trebui să se gândească de două ori la modul în care implementează schema de control în jocurile pentru Wii, iar faptul că EA nu s-a obosit să o facă nu mă miră, inovaţia şi originalitatea lipsind cu desăvârşire din repertoriu' marelui producător/distribuitor de peste ocean. EA este o maşinărie de făcut bani şi atât, iar antecedentele vorbesc de la sine.

■ KiMO



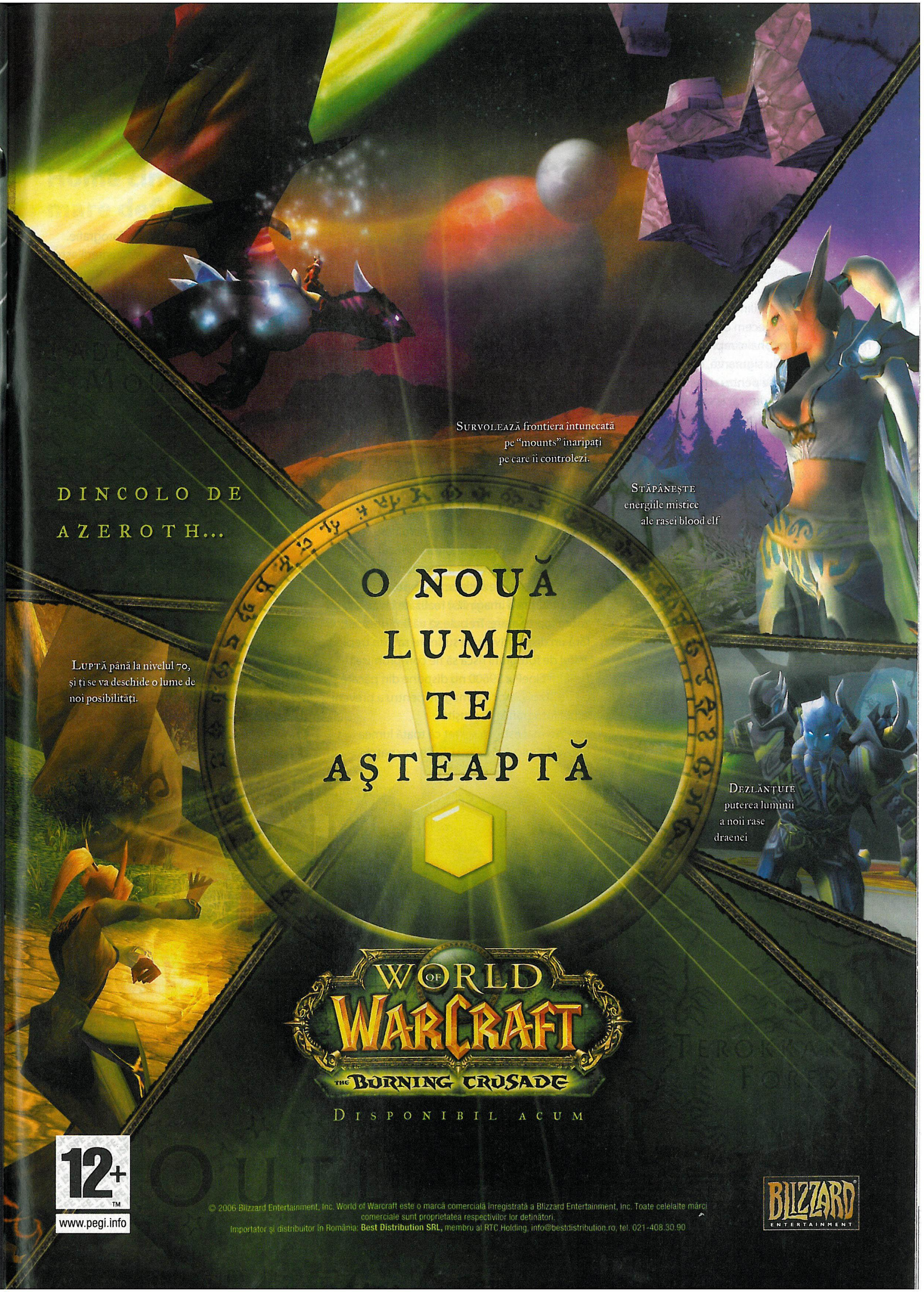
Capu' la cutie!



Execuţii pe bandă rulantă

- **Producător** EA
- **Distribuitor** EA
- **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games, tel. 021-345.55.05



Fujifilm FinePix S9600

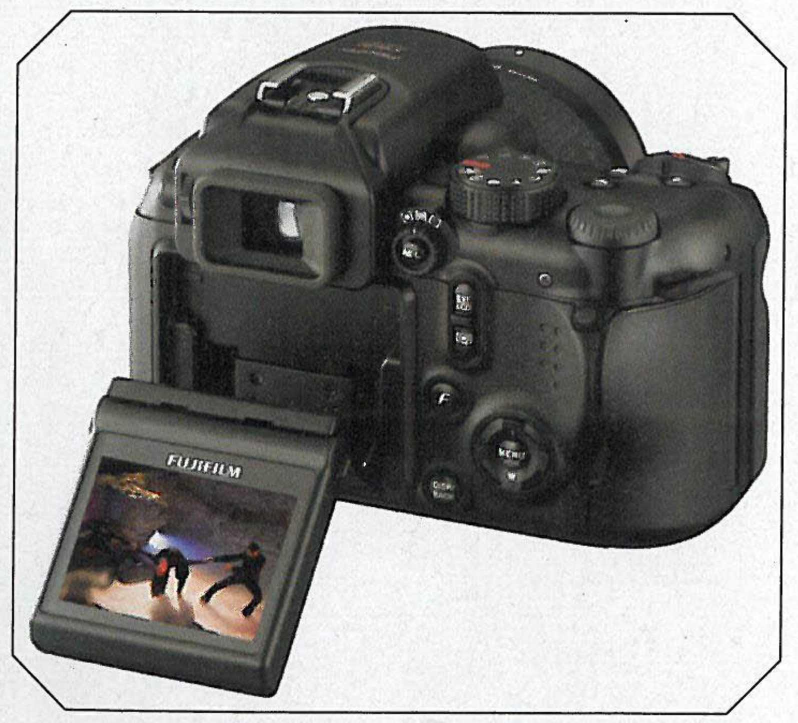
O vacanță de neuitat

La un moment dat, fiecare dintre noi are nevoie de o „pauză" de recreere în care să își reîncarce bateriile și să facă tot posibilul să se simtă bine. În funcție de bugetul de care dispunem, ne și stabilim destinația de vacanță, unde dorim să petrecem o sumedenie de momente excepționale împreună cu familia sau cu prietenii. Cu siguranță, doriți să păstrați amintirile frumoase pentru o perioadă mai lungă de timp. Așadar, un aparat foto poate să vă ajute să retrăiți acele momente chiar și peste ani de zile. Zicala o poză face cât o mie de cuvinte nu a apărut chiar din senin.

Pentru că în viață ești nevoit să faci o sumedenie de alegeri, aceeași problemă o puteți întâlni chiar și în ceea ce privește o simplă cameră foto. Plaja de produse și modele este enormă și toți producătorii încearcă să-și atragă clienții prin tot felul de tertipuri. Acesta nu este neapărat un lucru rău, însă pentru cineva mai puțin avizat, o astfel de alegere poate avea repercusiuni destul de dureroase asupra contului din bancă. În aceste condiții, e bine să ne gândim în ce categorie ne situăm pentru a ști ce să achiziționăm. Camerele foto sunt împărțite în multe categorii: pentru începători, pentru cei fără prea mulți bani, pentru cei cărora le tremură mâinile etc. O cameră foto simplă care face ceea ce trebuie fără să vă chinuie foarte mult și cu care se poate ajunge la un rezultat satisfăcător este și va fi mult timp de acum încolo preferata multor oameni. Camerele foto mai avansate ce pun pe tavă nenumărate opțiuni și metode de capturare a imaginii sunt râvnite în special de cunoscători sau de noii entuziaști în ale artei fotografice. Un astfel de model de cameră foto vine și de la Fujifilm. FinePix S9600 are niște caracteristici foarte greu de ignorat. De exemplu, senzorul său CCD pune la bătaie peste 9 milioane de pixeli, care se văd la adevărata lor valoare în fotografiile realizate la rezoluția maximă de 3488 x 2616. Tot la capitolul imagine trebuie să menționăm și prezența lentilelor de zoom ce permit realizarea unor fotografii extraordinare chiar și la valoarea de 10x. Datorită unor algorimi speciali de procesare ce acționează direct asupra funcției de autofocus, se observă o îmbunătățire a imaginilor realizate chiar și la un zoom foarte mare. Trebuie să vă amintesc că, fără un dispozitiv fix de susținere sau un trepied, astfel de fotografii riscă să fie compromise. Fujifilm FinePix S9600 nu dispune din păcate și de un stabilizator de imagine pentru a preveni astfel fotografiile nereușite.

Nu mai este un secret că toată lumea folosește micul display LCD de pe spatele camerelor foto pentru a realiza o fotografie. Ceea ce este foarte util la această cameră este faptul că ecranul este susținut de un sistem ce-i permite utilizatorului să-l privească indiferent de poziția în care este orientat aparatul foto. Reglarea anumitor elemente de fotografiere se realizează foarte simplu datorită unui meniu destul de aerisit și intuitiv. Pentru cine e interesat, tot de aici se poate regla și sensibilitatea ISO, aceasta putând fi aplicată în cadrul unor fotografii până la valoarea maximă de 1600. Un lucru de care foarte mulți posesori de camere foto se plâng este praful ce se adună de-a lungul vremii printre mecanismele aparatelor. Astfel, fotografiile au mult de suferit. Modelul S9600 a rezolvat oarecum această problemă printr-o tehnică ce „sigilează" lentilele și senzorul foto în așa fel încât acestea să rămână o perioadă cât mai lungă fără depuneri de praf.

Ca la majoritatea camerelor foto, întâlnim și aici funcția de PictBridge, ce permite imprimarea fotografiilor fără intervenția vreunui PC. Memoria de stocare pentru fotografii și clipulețe video poate fi de maxim 2 GB dacă se folosesc carduri de tip xD. În cazul în care lângă aceasta se mai adaugă încă un card de memorie de tip CF, deja ar trebui să vă faceți griji pentru acumulatori. E posibil să fie nevoie să-i reîncărcați pentru a umple ambele carduri de memorie.



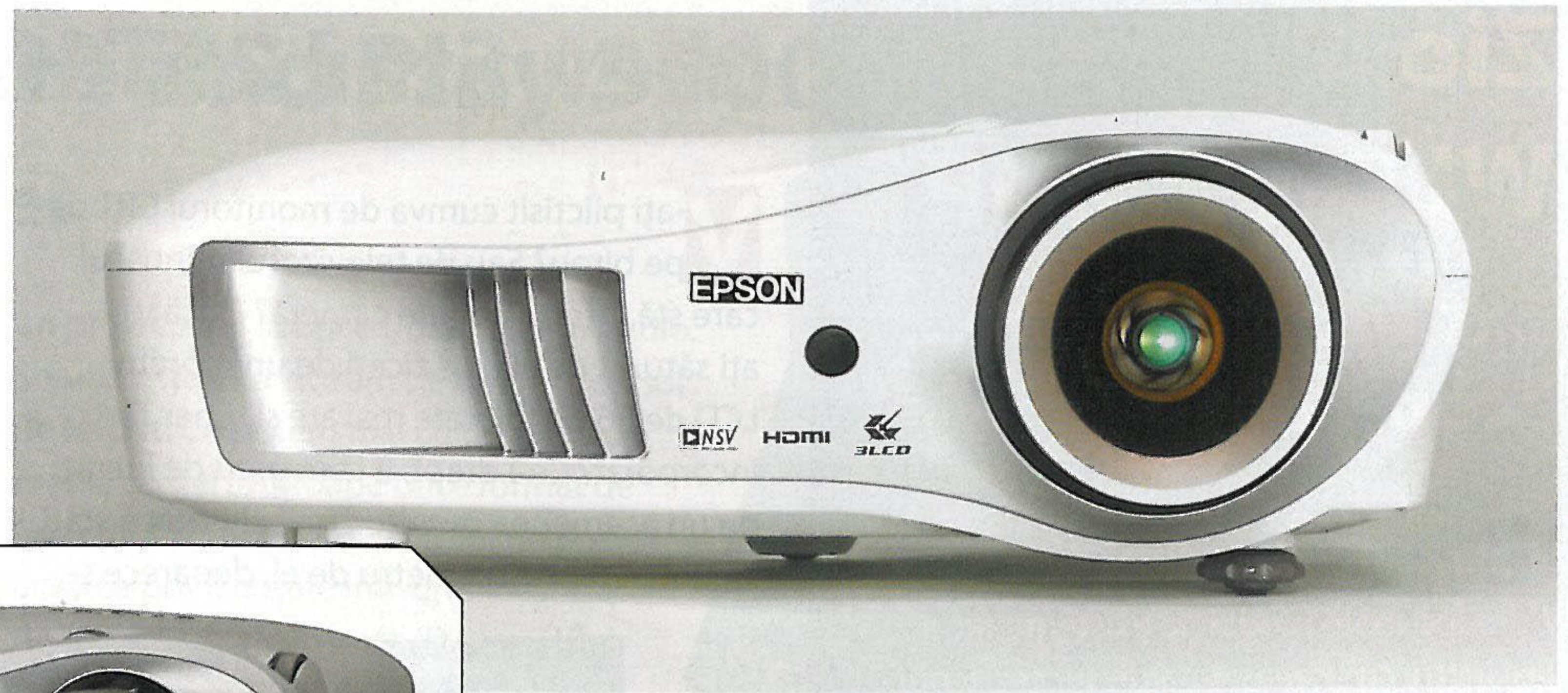




OFERTANT: Atlas Corporation
TELEFON: 021-230.87.82
PREȚ: 1784 Lei (inclusiv card CF – 1GB)

Epson EMP-TW700

Home cinema de mare definiție





Cel mai mare avantaj al unui proiector din segmentul home cinema este dimensiunea mare a imaginii pe care o poate realiza de la o distanță foarte mică. Cu alte cuvinte, într-o cameră obișnuită se poate realiza foarte rapid o imagine cu o diagonală chiar și de 2 metri, de exemplu cu ajutorul lui Epson EMP-TW700. Chiar dacă se dorește aplicarea lui la dimensiuni și mai mari, nu trebuie să vă faceți probleme. Datorită lămpii sale de 240 de wați se poate atinge, conform specificațiilor, o luminozitate de 1600 ansi lumeni, însă eu estimez că această valoare este ceva mai mare. Cum mai nou începem să ne lovim aproape la tot pasul de imagini de mare definiție, nici acest proiector nu poate duce lipsă de așa ceva. Datorită unui engine foarte ingenios de proiecție, 3-LCD, imaginile rezultate sunt mult mai clare și mult mai contrastante. Pentru a beneficia din plin de acest lucru merită să combinați acest proiector cu un player sau un PC ce-i pot oferi o sursă de semnal video nativă de 1280 x 720 de pixeli, rezultând astfel un format wide de tip 16:9. Avantajele nu se opresc aici, ba dimpotrivă, mai ales că această rezoluție nu este limitată. Se poate folosi foarte simplu și fără probleme chiar și o sursă de semnal video full-HD, ceea ce înseamnă 1920 x 1080 pixeli. Exceptând conectorul D-Sub pentru interfața cu o placă video a unui PC, proiectorul dispune și de un conector S-Video, de unul de tip HDMI și de unul de tip component (YUV).

Epson EMP-TW700 mai are în dotare și un sistem manual de ghidare a lentilelor, astfel încât imaginea poate fi „mutată" atât stânga-dreapta sau pe plan orizontal-vertical cu aproximativ 50% față de unghiul de proiecție obișnuit. Toate reglajele ce pot fi aplicate acestui proiector sunt înglobate într-un meniu destul de bine ordonat, iar navigarea prin acesta se face cu ajutorul butoanelor situate chiar pe suprafața superioară a proiectorului.

OFERTANT: Partenerii Epson
TELEFON: N/A
PREȚ: 1799 EURO (fără TVA)

Liteon LH-20A1S

Mereu „înfometați"



Cantitatea de date mai mult sau mai puțin importante crește de la zi la zi. Oricât de mari și de încăpătoare ar fi hard diskurile noastre, inevitabil acestea vor ajunge într-o bună zi să fie pline. Soluția? Salvarea datelor mari consumatoare de spațiu și mai rar accesate pe diverse alte medii mult mai ieftine. Bineînțeles, CD-urile, dar în special DVD-urile sunt din punctul meu de vedere cel mai avantajos sistem de back-up pentru date. În aceste condiții, facem cunoștință cu prima unitate optică internă de inscripționat CD-uri și DVD-uri pe interfață SATA. Liteon LH-20A1S este și printre primele modele ce oferă posibilitatea de a „arde" un DVD + sau – R la o rată de 20X. Nici mediile DVD-RAM nu scapă de o rată de scriere de 12X, în timp ce discurile din ce în ce mai iubite de noi, cele dual layer, pot fi scrise cu o viteză de 8X. Când vine vorba de discuri ce pot stoca aproape 9 GB de informație foarte variată, devine foarte interesant în cât timp ne și putem bucura de ea. Nu e nicio problemă cu această unitate optică. La un timp de acces de doar 160 de milisecunde, aproape că ne bucurăm altfel de PC-ul nostru.

Deși nu îmi place să recunosc, acest gen de unitate optică are pretenții când vine vorba de PC-ul în care se montează. Pentru a ne bucura pe deplin de performanțele sale, producătorii recomandă folosirea pe un PC ce are ca minim necesar un procesor Pentium 4 și 128 de MB memorie RAM. În orice caz, chiar dacă pot să apară anumite probleme, această unitate optică le poate contraataca prin diverse sisteme de protecții cum ar fi Smart-Burn pentru a evita erorile de tip buffer Underrun și mai noul Smart-Write, ce are ca primă sarcină detectarea calității mediilor folosite. În funcție de acestea, se poate trece la ajustarea automată a ratei de transfer pentru a preîntâmpina apariția erorilor.

Fiind vorba de un model de unitate internă, la achiziționarea ei primiți câteva „fețe" de diverse culori pentru a vă asorta unitatea cu carcasa în care doriți să o montați.

OFERTANT: Partenerii Liteon
TELEFON: N/A
PREȚ: 49 EURO (fără TVA)

Zio WLB5254AIP

Extindeți aria de acoperire

Beneficiile unui ruter wireless într-o rețea de calculatoare sunt arhicunoscute. Aproape toate modelele existente fac același lucru, cu aceeași rată de succes. E normal, există și diferențe, nu foarte mari, dar le putem aminti. În primul rând, acest ruter de la Zio m-a atras prin designul său. Pare mult mai mic ca dimensiuni, front panel-ul pe care sunt afișate stările tuturor porturilor Ethernet mi se pare mai sugestiv și mai ușor de interpretat și, nu în ultimul rând, antena din dotare este un model de tip detașabil. Chiar și cu aceasta, calitatea semnalului este ceva mai bună față de alte modele. În condițiile în care l-am folosit exact în aceeași locație și în aceleași condiții în care au fost utilizate și alte modele, majoritatea laptopurilor sau altor device-uri cu care l-am interconectat au semnalat o ușoară îmbunătățire a calității semnalului. Software-ul acestui ruter Zio wlb5254aip este unul propriu, foarte in-



tuitiv și facilitează o configurare extrem de simplă a device-ului. Din păcate, am o mică mențiune cu „minus" în ceea ce privește viteza de reacție a acestuia în momentul în care aplicăm o serie de opțiuni mai complexe. Însă cum pe acestea nu le facem în fiecare zi, putem să trecem foarte ușor peste acest aspect. Ca funcționalitate, nu am decât cuvinte de laudă, deși cred că se putea lucra mai mult pe partea cu managementul lățimii de bandă. Poate într-o viitoare versiune de firmware.

OFERTANT: Torent Computers
TELEFON: 0241-83.18.20
PREȚ: 139 Lei

ViewStar 26T11

V-ați plictisit cumva de monitorul CRT de pe birou? Sau de televizorul minuscul care stă într-un colț de cameră? Dacă v-ați săturat de ele, ce ziceți de un monitor LCD de 26 de țoli care mai are și tuner TV încorporat? Ce-i drept, e cam greu de lucrat pe un asemenea monitor, mai ales dacă stați la mai puțin de un metru de el, deoarece s-din plin cu o imagine frumoasă și foarte clară. Fiind un monitor de tip wide 16:9, la diagonala ecranului de 65 de centimetri constatăm un consum de putere de aproximativ 140 de wați, aproape cât un televizor clasic cu aceeași diagonală. O altă bilă albă o primește la capitolul unghi de vizibilitate. Cu o valoare de 178 de grade atât orizontal, cât și pe



ar putea să faceți febră musculară la gât. Dacă însă pe el urmăriți filme și programe TV, este o soluție destul de bună. Zic acest lucru mai ales prin prisma prețului. La acești bani, LCD TV-ul știe și semnal HD, mai ales că rezoluția lui nativă este de 1366 x 768. Dacă pe viitor aveți în plan să vă luați ceva cu HDMI, cu siguranță îl puteți conecta la acest ViewStar 26T11. Boxele incluse sună binișor, sunt nedetașabile, însă din meniu se poate alege între diversele setări predefinite de sunet sau puteți să vă reglați singuri înaltele și joasele. Din păcate, acestui TV îi lipsesc o sumedenie de extra-opțiuni precum cea de picture in picture, însă compensează vertical, absolut toți cei existenți în respectiva cameră pot să-l urmărească fără probleme, indiferent de zona în care s-ar afla. În timp ce pentru timpul de răspuns al matricei obținem o valoare de 8 milisecunde, rația contrastului maxim poate atinge raportul de 1000 la 1. Conectica este foarte bogată și inteligent amplasată, mai ales dacă aveți în plan să „agățați" acest LCD TV direct pe perete. Aveți însă mare grijă, cântărește aproximativ 17 kg.

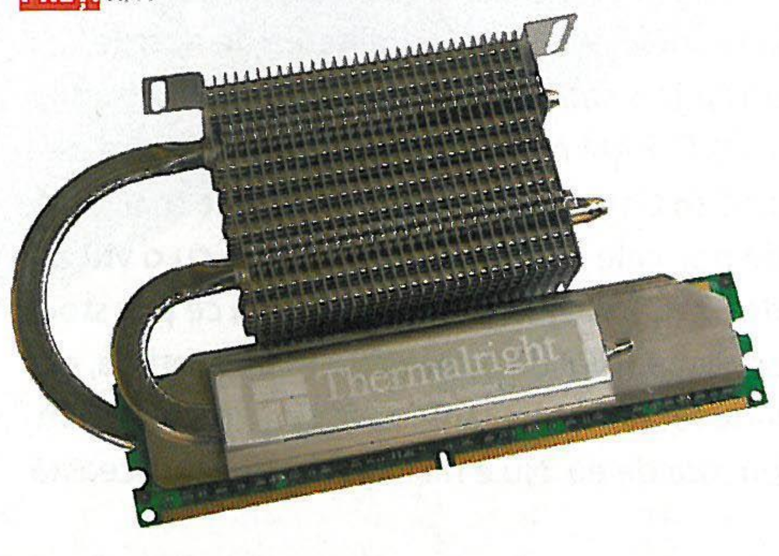
OFERTANT: Tronix
TELEFON: 021-337.22.32
PREȚ: 1340 Lei

Team Xtreem DDR2

Și cantitatea contează

Se anunță vremuri grele în ceea ce privește acest segment. Aceasta este prima impresie pe care mi-a lăsat-o kit-ul de memorii așa-zis „extreme". Este printre primele modele de memorii ce vin deja împachetate într-un imens sistem de răcire bazat pe heat-pipe-uri marca Thermalright. E clar unde vor să bată producătorii cu aceste memorii, mai ales că lucrează la o frecvență de 1200 de MHz. Kit-ul totalizează 2 GB, iar pasionații de overclocking vor fi probabil destul de încântați, mai ales că imaginea creată de acestea când sunt montate într-un PC „tunat" poate impresiona foarte mulți împătimiți.

OFERTANT: Caro Group,
TELEFON: 021-313.71.09
PREȚ: N/A



Packard Bell Store and Play 3500

O nouă față a distracției



Fiecare dintre noi visează să aibă, într-o anumită zonă a locuinței, un spațiu în care tehnica să fie cuvântul de ordine. Orice fel de dispozitiv ar fi el, fie destinat sunetului, fie imaginii, ni-l dorim să fie performant și în același timp cât mai avantajos. Pentru astfel de locații, cei de la Packard Bell oferă un dispozitiv cu un design mai puțin convențional, însă cu o funcționalitate excelentă. După cum îi spune și denumirea, conceptul de Store & Play este o combinație foarte reușită între nevoia fiecăruia de a avea un anumit spațiu în care să-și poată stoca anumite informații și accesarea acestora oricând ar fi nevoie. Cum majoritatea aplicațiilor multimedia sunt cele mai mari consumatoare de spațiu de stocare, Packard Bell Store and Play 3500 include și un hard disk cu o capacitate de 320 GB ce poate fi „hrănit" cu diverse materiale prin intermediul portului USB 2.0 inclus. Tot incluși avem și câțiva conectori pentru conectarea dispozitivului la un televizor, la un proiector și la orice tip de sistem audio. Soluția este una extrem de utilă și de ușor de folosit. Ce putem rula cu un astfel de media center? Aproape orice format de fișier multimedia. Dacă vorbim de poze, acestea pot fi afișate într-un slideshow doar dacă sunt în format JPG sau HD JPEG, însă dacă vorbim de muzică, nu vom avea nici cea mai mică problemă dacă melodiile sunt stocate sub formă de MP3, WMA, WAV, OGG Vorbis sau AAC. La partea de filme putem vorbi de formate și mai variate de codare începând cu MPEG 1,2 sau 4 și continuând cu DivX 3,4,5,6, XviD, AVI, VOB și chiar ISO. Asta înseamnă că întreaga voastră colecție de DVD-uri poate fi salvată în format ISO direct pe HDD-ul intern și redată oricând aveți chef. Totodată puteți să adăugați anumitor materiale fișiere cu subtitrări, cu condiția ca acestea să fie realizate în format SRT. Ca o mică paranteză, pentru a completa colecția de device-uri cu care se poate interconecta acest media player, vă fac cunoscut faptul că există și conectori de transmitere a datelor direct în format digital. Navigarea printre meniuri se face foarte simplu cu ajutorul unei telecomenzi incluse în pachet. Numărul foarte mare de butoane și comenzi ce pot fi comandate de pe aceasta poate pune mici probleme la început, însă cu timpul utilizarea ei cu siguranță va deveni o joacă de copii.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREȚ: N/A

OCZ ProXStream Power Supply

Do you feel lucky...

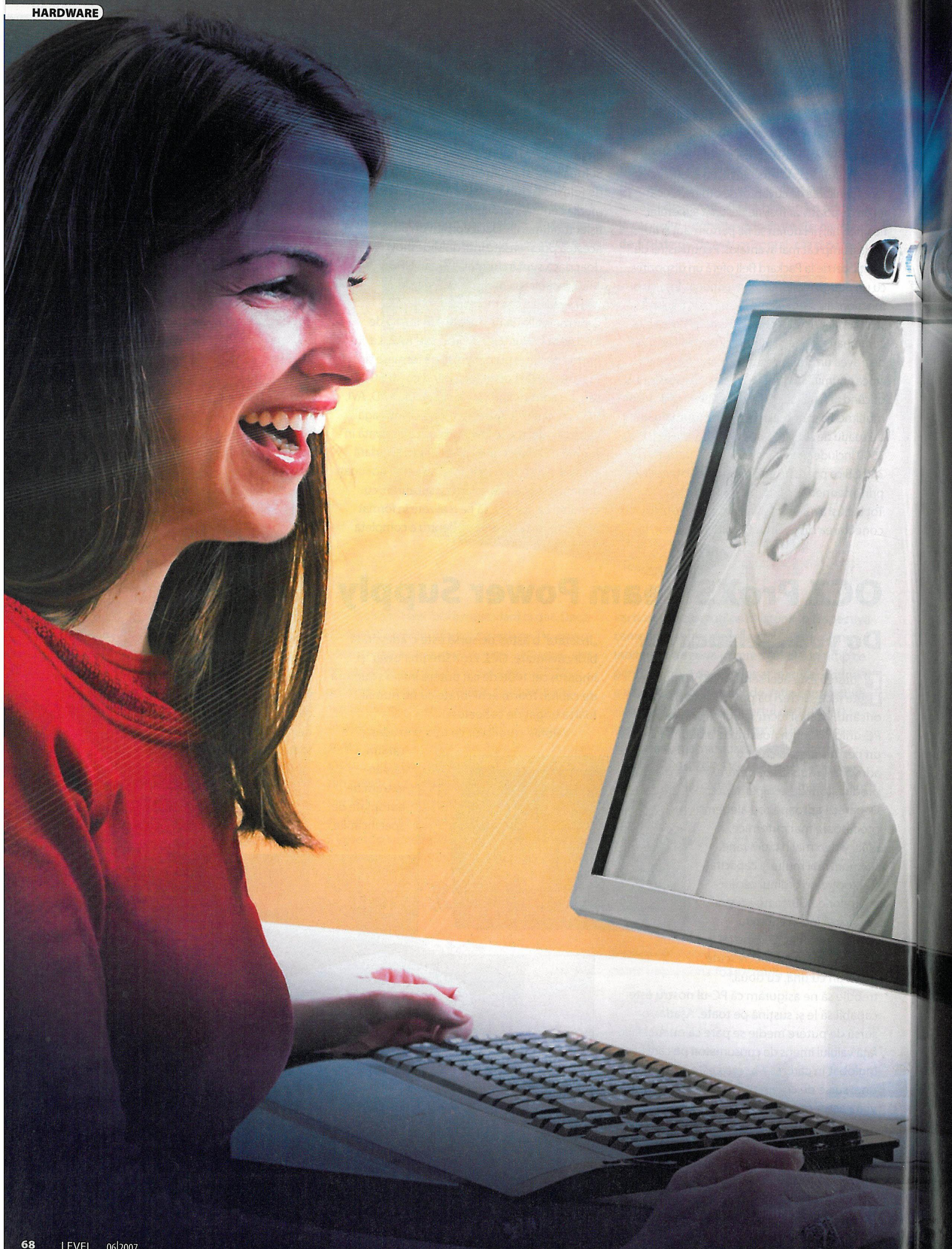
Puterea este acel sentiment plăcut care te face să crezi că poți controla orice, oricând. Același lucru se aplică și în cazul PC-urilor. Dorința noastră de a deține PC-uri performante a creat o adevărată mobilizare printre producătorii de echipamente. Deoarece aproape toți alegem procesoare mai puternice, plăci video mai năzdrăvane, memorii mai multe și capacități de stocare de ordinul zecilor și sutelor de GB, toate acestea se revarsă într-o anumită direcție: puterea. Cum astfel de performanțe mult crescute nu se țin cu una, cu două, trebuie să ne asigurăm că PC-ul nostru este capabil să le și susțină pe toate. Așadar, o sursă de putere medie se pare că nu mai face față valului imens de consumatori pe care i-am înglobat în carcasă. Puterea este în „mâna" unei surse de curent care are rolul de a ține în viață acest organism digital. Cei de la OCZ nu au stat prea mult pe gânduri și au lansat de curând acest vârf de serie ce poate oferi unui super calculator o super putere de 1000 de wați. Gândiți-vă că un PC obișnuit are nevoie de 3-400 de wați pentru a o duce binișor, însă pentru cei cu computere cu adevărat „însetate" o astfel de sursă este o adevărată binecuvântare. OCZ ProXStream Power își împarte cei 1000 de cai putere într-o structură de cabluri foarte echilibrate cu un număr foarte bogat de conectori.

Valorile curenților ce trec prin aceste cabluri rămân extrem de apropiate de specificațiile producătorului chiar și atunci când „atârnăm" de această sursă un super consumator. Eu unul m-am convins și așa ar trebui să faceți și voi în momentul în care vreți să îmbunătățiți computerul: întotdeauna să vă asigurați că dispuneți de puterea necesară pentru ca toate componentele să fie „hrănite" echilibrat.





OFERTANT: Depozitul de Calculatoare
TELEFON: 021-313.78.42
PREȚ: N/A



Comunicare virtuală

Îmi plac la nebunie secvențele din filmele romantice în care personajele principale ajung să se cunoască și să rămână împreună în urma unor acțiuni foarte minuțioase și pline de suspans, puse la cale de către prietenii celor doi viitori soți. Așa-zisele întâlniri „aranjate" necesită din partea celorlalți o grămadă de muncă, timp liber cât cuprinde și doze concentrate de nebunie și inspirație. Pentru ce? Pentru fericirea celui mai bun prieten, care nu a avut încă șansa de a-și întâlni adevărata jumătate. Da, știu, sună aiurea, dar asta e viața și vrem, nu vrem, trebuie la un moment dat să punem piciorul în prag și să ne continuăm drumul. Există fel și fel de tertipuri sau metode de a face ca anumite „coincidențe", ups, ne-am ciocnit la intrarea pe ușa școlii și brusc am scăpat toate cărțile, caietele etc. pe jos, să ducă la un final fericit. Dar asta nu e suficient. Există posibilitatea ca atunci când porumbeii strâng cele scăpate pe jos să pună mâna și pe un număr de telefon sau un ID de messenger. Povestea poate continua. Vă vorbiți foarte mult, normal, de pe telefonul părinților, stați lipiți de monitoare și vă trimiteți mesaje pline de simboluri roz bombon și mii de inimioare. Dar parcă totuși lipsește ceva. Nu e suficient să îi doar auzi vocea și să rămâi blocat cât te uiți la fotografia celui drag. Suntem în secolul nebunilor vitezomani și internauți pe deasupra, care au în dotare o cameră web cu care își pot arăta imaginile angelice peste mări și țări. Așadar, dragi îndrăgostiți, puneți mâna pe o astfel de cameră și cum programe de video-chat există pe toate gardurile, puteți să stați și să vă vorbiți și să vă vedeți cât doriți. E o experiență unică și, de ce nu, chiar una mai realistă.

Comunicarea și prin imagini a început să aibă din ce în ce mai mult succes, iar scopurile pentru care se folosesc astfel de camere sunt din ce în ce mai variate. Dacă nu demult se foloseau camere cu senzori foto banali ce ofereau imagini de dimensiunile unui timbru poștal, acum putem vorbi și de camere web mult mai deștepte, mult mai performante ce pot fi folosite chiar și pe post de camere de supraveghere. Informațiile astfel obținute pot fi stocate local pe un PC sau pot fi postate pe o anumită pagină de internet. În aceste condiții, apare și un revers al medaliei. Din neatenție, o simplă cameră de acest gen, folosită de exemplu doar la video-chat, lăsată „nesupravegheată", vă poate face publice anumite lucruri personale care nu au ce căuta pe ecranele curioșilor.

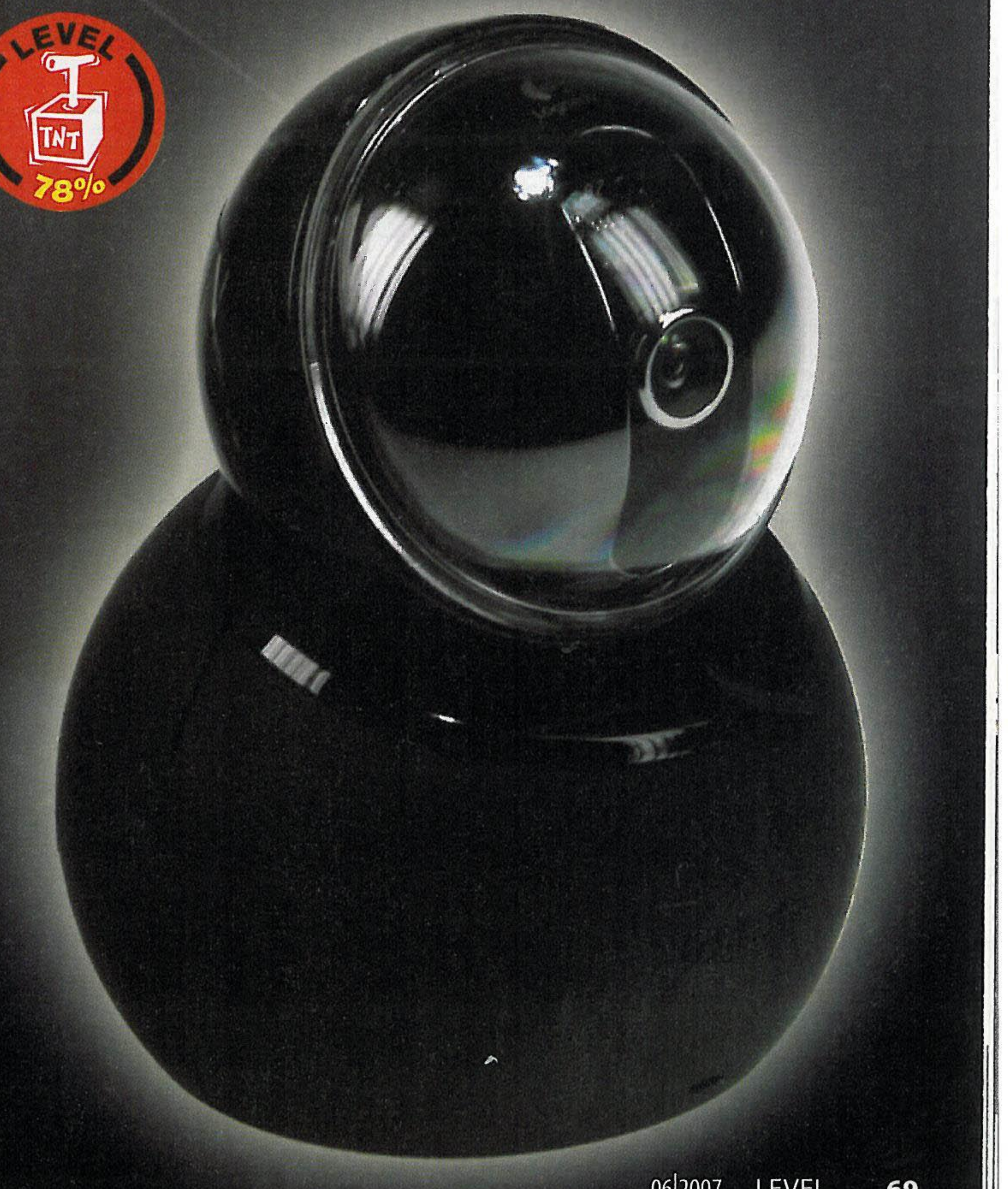
În concluzie, vă fac cunoscute câteva modele mai noi de webcam-uri, ordonate crescător după nota finală. Așadar, 45% din aceasta este susținută de nota de performanță, 5% de documentație, alte 15% de aplicațiile suplimentare cu care webcam-ul este oferit de către producător, încă 20% ca rezultat al caracteristicilor sale și restul procentelor au fost acordate în funcție de extraopțiunile avute de fiecare cameră în parte. Ne auzim pe video-chat-uri!!!.

■ BogdanS

#1 Logitech QuickCam Sphere Orbit MP

Ceea ce aduce inedit acest webcam este faptul că, datorită unor mecanisme controlate de un program special, poate urmări subiectul chiar și dacă acesta face ture în jurul biroului. Programul care se ocupă de acest lucru analizează trăsăturile celui care se află în fața webcam-ului și, în funcție de mișcările persoanei, obiectivul camerei se mișcă automat după aceasta. Un alt element datorită căruia această cameră poate fi folosită și în alte scopuri decât o banală video-conversație este rezoluția nativă. Cu un program specializat, aveți posibilitatea să creați chiar și mini-filmulețe de familie. Merită.

LEVEL 78%



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 1280x960
Microfon incorporat: DA

Nota LEVEL: 78.32
Ofertant: Ultra PRO Computers
Preț: 474 LEI

#2 Hercules **Dualpix HD Webcam**



Specificații:
Tip senzor: CCD
Rezoluție nativă: 640x480
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 73.75, Ofertant: UbiSoft Romania, Preț: 131 LEI

#3 Microsoft **LifeCam VX-3000**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 640x480
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 62.44, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 153 LEI

#4 Microsoft **LifeCam VX-1000**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 640x480
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 59.09, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 97 LEI

#5 Pleomax **PleoCam1**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 640x480
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 57.09, Ofertant: Partenerii Pleomax, Preț: 95 LEI

#6 Hercules **Blog Webcam**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 640x480
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 56.97, Ofertant: UbiSoft Romania, Preț: 96 LEI

LOC	1	2	3	4	5	6
Producător	Logitech	Hercules	Microsoft	Microsoft	Pleomax	Hercules
Model	QuickCam Sphere Orbit MP	Dualpix HD Webcam	LifeCam VX-3000	LifeCam VX-1000	PleoCam1	Blog Webcam
Ofertant	Ultra PRO Computers	UbiSoft Romania	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Partenerii Pleomax	UbiSoft Romania
Telefon	031-4022292	0215690600	031-4022292	031-4022292	N/A	0215690600
Preț [LEI]	474	131	153	97	95	96
CARACTERISTICI/DOTARE						
Tip senzor	CMOS	CCD	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS
Rezoluție senzor (megapixeli)	1.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
Autofocus	DA	NU	NU	NU	NU	NU
Rezoluție imagine (Still Mode)	1280x960	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480
Rezoluție imagine (Still Mode) - interpolat	2304x1728	2560x2048	1280x960	640x480	640x480	1280x1024
Rezoluție video	640x480	640x480	640x480	640x480	320x240	640x480
Rezoluție video - interpolat	960x720	1280x1024	640x480	640x480	640x480	640x480
Zoom digital	DA	DA	DA	NU	DA	DA
Protecție lentile	DA	NU	DA	NU	NU	NU
Timp de expunere AUTO/MANUAL	DA/DA	DA/DA	DA/NU	DA/NU	DA/DA	DA/DA
Color Balance Auto/Manual	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA
Montare pe monitor LCD	NU	DA	DA	DA	DA	DA
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Microfon încorporat/extern	DA/NU	DA/DA	DA/NU	DA/NU	DA/NU	DA/NU
Detecție mişcare	DA	DA	DA	NU	DA	NU
Docking Station	DA	NU	NU	NU	DA	NU
OPERATION						
Buton separat pentru poze	NU	NU	DA	DA	DA	NU
Alte butoane....	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Număr de cabluri incluse	1	1	1	1	1	1
Self-Timer	DA	DA	NU	NU	NU	DA
APLICATII						
Driver-e Windows	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Software fotoeditare	NU	DA	NU	NU	DA	DA
Notă software utilitar	3	3	1	1	3	3
Nota documentație	4	4	5	5	2	4
EVALUARE						
Nota dotare	85.37	70	54.69	37.93	39.18	47.34
Nota extra	90	90	50	50	60	80
Nota software	50	100	36.67	36.67	100	100
Nota documentație	40	40	50	50	20	40
Nota performanță	95	75	80	80	55	50
Nota LEVEL	**78.32**	**73.75**	**62.44**	**59.09**	**57.09**	**56.97**

HARDWARE

#7 Hercules **Deluxe Webcam**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 640x480
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 52.19, Ofertant: UbiSoft Romania, Preț: 76 LEI

#8 Logitech **QuickCam GO**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 352x288
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 48.91, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 72 LEI

#9 Genius **Look 312P**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 640x480
Microfon Încorporat: NU
Nota LEVEL: 48.69, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 69 LEI

#10 Koning Computer **CMP-WEBCAM21**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 320x240
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 36.78, Ofertant: Vitacom ElectLeiics, Preț: 72 LEI

#11 Sweex**Webcam WC002**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 160x120
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 26.59, Ofertant: Vitacom ElectLeiics, Preț: 69 LEI

#12 Sweex **Webcam WC001**



Specificații:
Tip senzor: CMOS
Rezoluție nativă: 160x120
Microfon Încorporat: DA
Nota LEVEL: 22.34, Ofertant: Vitacom ElectLeiics, Preț: 50 LEI

LOC	7	8	9	10	11	12
Producător	Hercules	Logitech	Genius	Koning Computer	Sweex	Sweex
Model	Deluxe Webcam	QuickCam GO	Look 312P	CMP-WEBCAM21	Webcam WC002	Webcam WC001
Ofertant	UbiSoft Romania	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Vitacom Electronics	Vitacom Electronics	Vitacom Electronics
Telefon	0215690600	031-4022292	031-4022292	0264-438401	0264-438401	0264-438401
Preț [RON]	76	72	69	72	69	50
CARACTERISTICI/DOTARE						
Tip senzor	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS
Rezoluție Senzor (megapixeli)	0.3	0.1	0.3	0.3	0.1	0.1
Autofocus	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Rezolutie Imagine (Still Mode)	640x480	352x288	640x480	320x240	160x120	160x120
Rezolutie Imagine (Still Mode) - interpolat	1280x960	640x480	1280x960	640x480	640x480	640x480
Rezolutie Video	320x240	352x288	320x240	320x243	160x120	160x120
Rezolutie Video - interpolat	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480
Zoom Digital	DA	NU	DA	DA	NU	NU
Protecție Lentile	DA	NU	NU	DA	NU	NU
Timp de expunere AUTO/MANUAL	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/NU	DA/NU	DA/NU
Color Balance Auto/Manual	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/NU	DA/NU	DA/NU
Montare pe Monitor LCD	DA	NU	DA	NU	DA	DA
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Microfon Incorporat/Extern	DA/NU	DA/NU	NU/DA	DA/NU	DA/NU	DA/NU
Detectie Miscare	NU	NU	NU	NU	DA	DA
Docking Station	NU	NU	NU	NU	NU	NU
OPERATION						
Buton Separat pentru Poze	NU	DA	NU	DA	DA	NU
Alte butoane....	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Număr de cabluri incluse	1	1	2	1	1	1
Self-Timer	DA	NU	NU	NU	NU	NU
APLICATII						
Drivere Windows	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Software Fotoeditare	DA	NU	NU	DA	NU	NU
Notă Software Utilitar	3	1	1	1	1	1
Nota Documentatie	4	4	4	1	2	3
EVALUARE						
Nota dotare	40.94	22.03	35.94	26.41	21.68	21.68
Nota extra	90	30	70	20	20	20
Nota software	100	36.67	36.67	86.67	36.67	36.67
Nota documentatie	40	40	40	10	20	30
Nota performanta	40	70	60	30	25	20
Nota LEVEL	**52.19**	**48.91**	**48.69**	**36.78**	**26.59**	**22.34**

HTC Shift

La ora actuală, comunicațiile sunt la ordinea zilei. Oriunde te-ai uita, se realizează schimburi de informații de orice fel și sub orice formă. E drept că acest lucru nu ar mai trebui să ne mire, mai ales că acestea au ajuns să circule pe lângă noi cu viteze din ce în ce mai mari. Iată că cei care lucrează zi de zi cu informații au la îndemână un nou device ce permite orice fel de schimb de informații. HTC Shift este mult mai mult decât un telefon mobil, ba chiar un mini PC ce dispune de toate funcțiile obișnuite, plus cele întâlnite în cazul unui telefon mobil. Este capabil să se conecteze la orice tip de rețea GSM sau HSDPA. Interconectarea este o simplă formalitate, indiferent că vorbim de GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi sau USB. Orice device, orice sursă de informație este binevenită. Dispozitivul în sine dispune de o configurație destul de puternică din moment ce rulează excelent o variantă de business a sistemului de operare Windows Vista. Așadar, putem aminti un procesor VIA ce rulează la 1,2 GHz, 30 GB spațiu pe HDD și 1 GB de memorie RAM. La așa o configurație, nu puteau lipsi performanțele multimedia.



Specificații HTC Shift

Rețele:	HSDPA / GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, 3G, WLAN, Bluetooth, USB 2.0
Dimensiuni:	190 x 135 x 30mm
Greutate:	N/A
Ecran:	TFT touchscreen – 16 mil. culori, 800 x 480 pixeli
Cameră foto:	1.2 Megapixeli
Sunet:	Polifonic, MP3
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Redarea de clipuri video sau muzicale nu ridică nici cea mai mică problemă mai ales că are în dotare și un mini sistem audio stereo. Interesant, nu?

Samsung J600

La o primă privire, am rămas impresionat de nuanța metalizată de albastru care scoate în evidență acest terminal mobil Samsung. Se vede clar că se adresează unui public țintă foarte bine conturat și extrem de dinamic. Este un model simplist în ceea ce privește dotările, acestea rezumându-se doar la strictul necesar

Dimensiuni: 97 x 44 x 15 mm
Greutate: 92 g
Display: TFT – 65.000 culori, 128 x 168 pixeli
Cameră foto: 1,3 MP, 1280 x 1024 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 850 mAh
Stand-by: N/A
Talk time: N/A



Philips Xenium 9@9r

Interesantă denumire pentru un telefon mobil, însă acest lucru face parte din farmecul telefoanelor Philips. Într-un fel mă bucur că încă apar terminale mobile sub acest brand, mă încântă faptul că aceștia nu renunță foarte ușor la această bătălie. Poate că și acel element surpriză care apare la fiecare model nou îi ține pe cei de la Philips în această competiție. Designul noului Xenium 9@9r este unul simplist, ce-l face extrem de intuitiv și ușor de folosit, mai ales că meniurile nu au suferit schimbări majore față de modelele precedente.



Dimensiuni: 97 x 52 x 16 mm
Greutate: 82 g
Display1: TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Display2: OLED – monocrom, 64 x 64 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1050 mAh
Stand-by: până la 740 ore
Talk time: maximum 3 ore

BogdanS



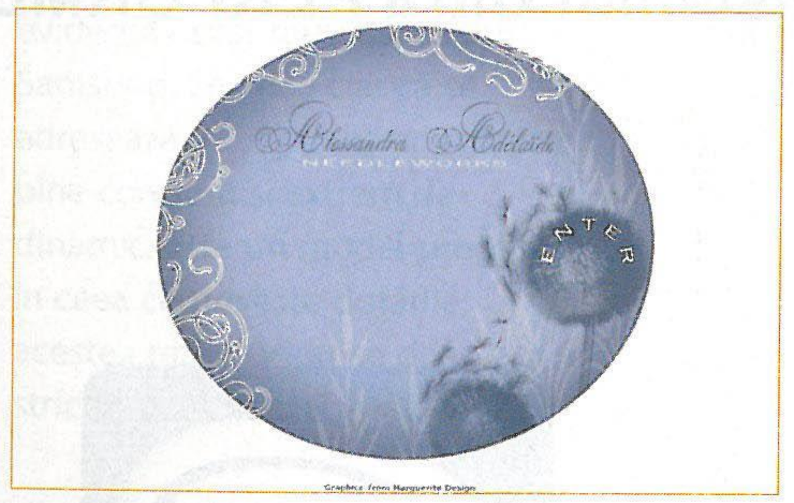
www.conspiracyarchive.com

Nu e așa că oriunde te întorci vezi conspirații care au ca scop subjugarea lumii? Ți se pare că de fiecare dată când arunci ceva la gunoi, cineva îmbrăcat într-un pardesiu închis la culoare și cu ochelari negri îți răvășește punga căutând ceva? Îți este frică de posibilitatea ca într-o zi să dispari și nimeni să nu pară a-ți simți lipsa? E clar, locul tău este pe acest site.



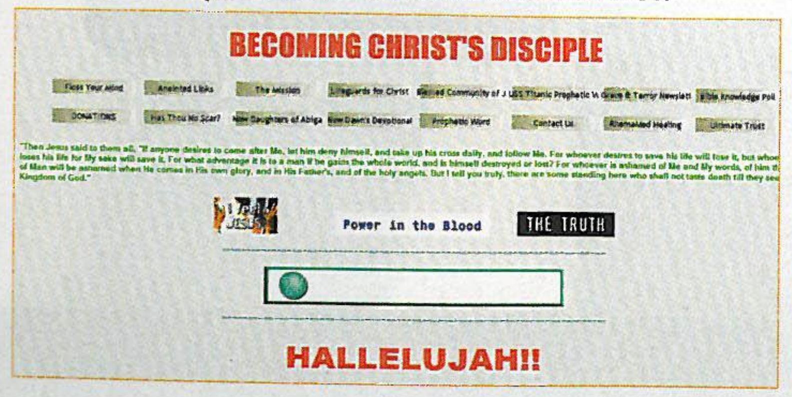
aaneedleworks.altervista.org

Te-am văzut cât de bine te simți cu un ac în mână. Te-am văzut cât de supărată ești când trebuie să iei mâna de pe goblen și să apeși pe butonul liftului ce duce la Motoare. Te-am văzut căutând modele la piața de ruși și cum nimic nu te satisfăcea. Te-am văzut când întrebai disperată pe stradă de unde să mai faci rost de modele noi. Nicio problemă, te ajut eu.



www.becomingchristsdisciple.org

Te duci la biserică și vezi că nimeni nu își mai face cruce ca pe vremuri. Apa sfințită are gust de clor, iar statuia lui Iisus este plină de igrasie. Dumnezeu nu mai este ca pe vremuri. Sau asta este doar ceea ce vor ei să credem? Nu te opri doar aici! Intră pe acest site și vezi cum poți deveni cu adevărat un discipol al lui Iisus direct pe internet. Este un miracol!





Din ciclul filmelor „de duminică" pe care le-am văzut în ultima vreme, Bandidas a ieșit în evidență prin două lucruri – unul este prezența a două actrițe speciale (Salma Hayek și Penelope Cruz), de parcă numai una nu ne ajungea și al doilea absoluta dezinvoltură a scenariului, simplu și la obiect, pe înțelesul tuturor. După ce am fost complet dezamăgit de 300, un film fără absolut nimic în afară de sânge și oameni care abia articulau două cuvinte, Bandidas a venit ca o relaxare binemeritată. Cele două actrițe, pe lângă aparența lor... tulburătoare să zicem, au și suficient talent pentru a transforma un scenariu scris la repezeală într-un film bun. Iar Bandidas se încadrează în exact acea nișă a filmului simplu, cu scenariu banal, cu o poveste western clișeu, dar care prinde și care te face să zici la sfârșit – „Mă, ăsta a fost un film bun". Ca să spicuim un pic din subiect, este vorba despre metodele pe care marile bănci le foloseau pentru a-și urmări interesele. Astfel, în efortul său de a monta o cale ferată în Mexic, New York Bank „cumpără" terenurile multor fermieri din jurul Santa Rita, Durango cu sume care atingeau maximum 1 Peso. Asta dacă nu erau uciși pe loc. Maria, o fiică de fermier și Sara, fiica unui bancher local, se trezesc într-o zi că tații lor sunt și ei împușcați, respectiv otrăviți. Ca să se răzbune,





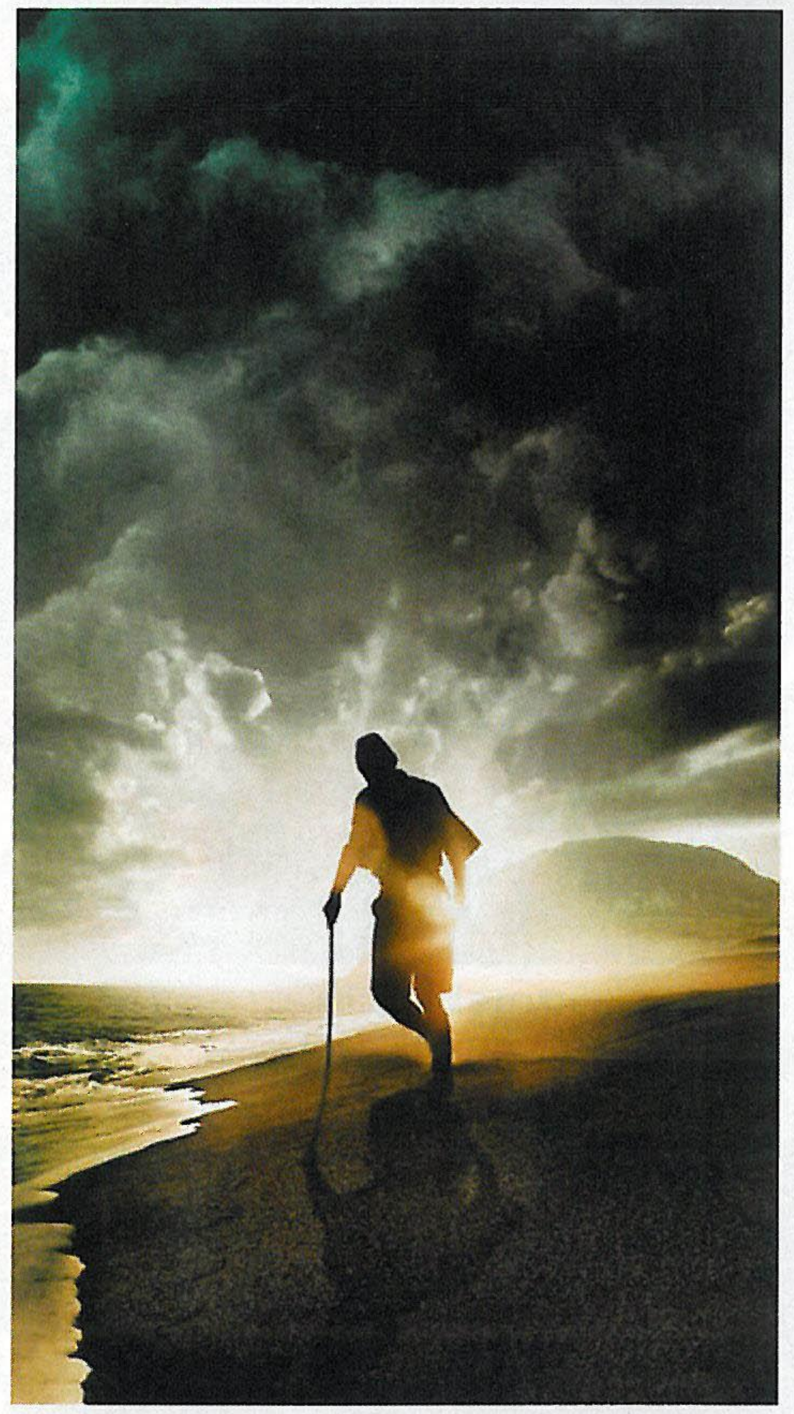
decid să ajungă spărgătoare de bănci pentru a recupera banii de la New York Bank și pentru a-i plăti o poliță lacheului băncii, criminalul Jackson jucat de către Dwight Yoakam. Și evident, o fac, iar ca orice film de duminică, se termină bine și frumos. Iar la sfârșit, în loc să rămâi șocat de imbecilitatea filmului și să te întrebi care a fost sensul creării lui (ca în cazul 300), ești pur și simplu zen și bine dispus.

■ Locke

Letters from Iwo Jima



Letters from Iwo Jima este unul dintre cele mai marcante filme ale ultimilor ani și cel mai bun al anului trecut. Clint Eastwood a regizat un film ce subliniază durerea provocată de ororile războiului, riscând enorm cu încercarea de a realiza un film ce umanizează soldații japonezi care au luptat în cel de-al Doilea Război Mondial împotriva forțelor americane. Pentru o națiune parțial îndobitocită și oripilată de atrocitățile războiului, mai puțin de cele provocate de acțiunile mai mult sau mai puțin îndoielnice ale armatei SUA, un astfel de film poate cădea foarte ușor în dizgrație. Să nu uităm că Japonia s-a aflat de partea cealaltă a baricadei, alături de guvernul lui Hitler, însă, așa cum a precizat și Eastwood, nu există nicio umbră de îndoială că soldații japonezi din linia întâi erau la fel de speriați, confuzi și prost informați cu bună știință de către propria armată, care le-a injectat supradoza de patriotism dus la extrem, la fel ca soldații americani împotriva cărora au luptat.

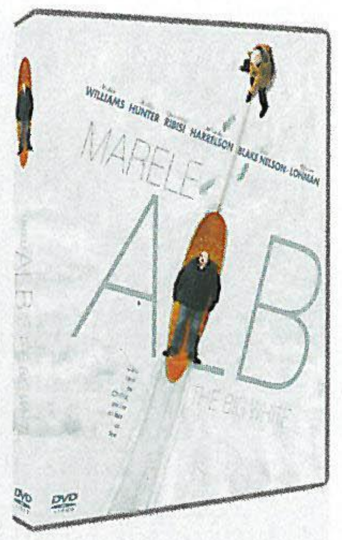


Letters from Iwo Jima vă va lăsa cu respirația tăiată. Cu greu (poate niciodată) veți scăpa de amintirea unor momente marcante din film. Unele sunt deosebit de brutale, altele emoționante și sentimentale, dezvăluind o latură umană insuficient exploatată într-un astfel de film. Nu este tocmai un „inamic" al războiului, dar nici un film care să ne fluture propagandistic steagul american prin fața ochilor. Nu ia partea nimănui și cu atât mai puțin prizonieri, portretizând războiul în cel mai realist mod posibil într-un film. Nu ratați cel mai bun film al anului trecut, pentru că nici nu știți ce pierdeți.

■ KiMO

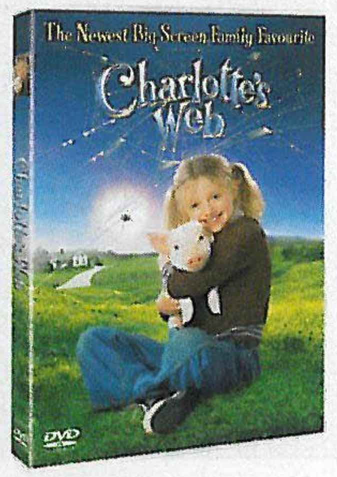


The Big White
Marele Alb



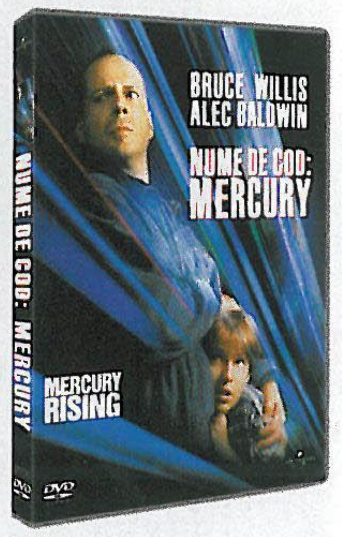
An: 2006
Regia: Mark Mylod
Gen: Comedie
Distribuție: Robin Williams, Holly Hunter, Woody Harrelson
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Charlotte's Web
Rețeaua miraculoasă



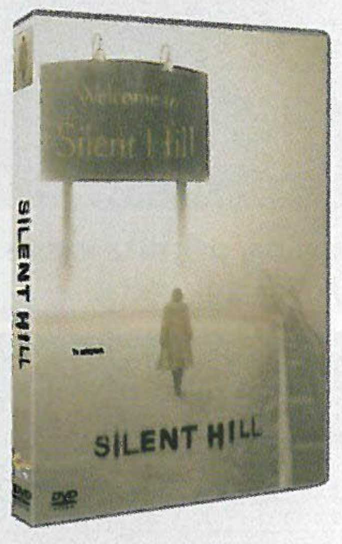
An: 2006
Regia: Gary Winick
Gen: Comedie, Dramă, Familie, Fantastic
Distribuție: Dakota Fanning, Julia Roberts
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT

Mercury Rising
Nume de cod: Mercury



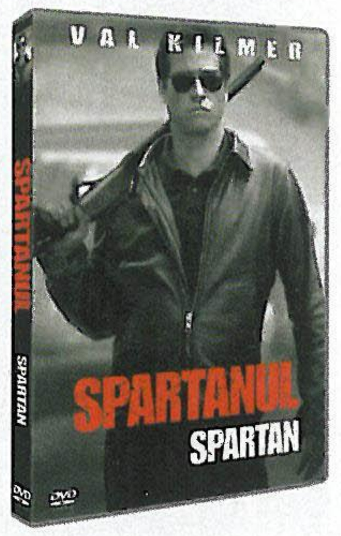
An: 2004
Regia: Harold Becker
Gen: Thriller
Distribuție: Bruce Willis, Alec Baldwin
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Sillent Hill



An: 2006
Regia: Christophe Gans
Gen: Horror, Thriller
Distribuție: Radha Mitchell, Sean Bean, Deborah Kara Unger
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Spartan
Spartanul



An: 2004
Regia: David Mamet
Gen: Thriller, acțiune
Distribuție: Val Kilmer, Derek Luke, William H. Macy, Ed O'Neill
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



Pe locuri, fiți gata, START... **Imagine trimisă de Adrian Vladoiu.**



9.9, 10, cine nu e gata îl iau cu lopata. **Imagine trimisă de Răzvan Ilasi.**



Foarte urât, vă îmbătați în timpul misiunii. **Imagine primită de la Răzvan Ilasi.**



O să orbești, măgarule! **Imagine primită de la Istrate Andrei.**



Nelipsiții b-boy de la Patch. **Imagine trimisă de Bende István.**



Nu îmi dau seama dacă imită un dunk sau bucuria după un touch-down. **Imagine trimisă de Pirvu Tudor.**



Vai de picioare. **Imagine primită de la Grigoriu Dan.**

Câștigătorul din acest număr este Adrian Vladoiu

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Nimic nu se întâmplă (zice Koniec şi se uită somnoros în jur)! Akasha nu îl bagă în seamă. Koniec se simte ignorat şi se duce să caşte gura la ăia care joacă bowling pe Wii. Wiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!!!! Avem Wii la stand! Şi calculatoare şi 360 şi (mulţi de şi)... blablabla... veniţi să vedeţi!

Rzarectha citeşte cu o moacă foarte contrariată afirmaţia lui Koniec pe care am scris-o mai sus. Acum s-au luat la bătaie.

■ **Akasha**

CUM A FOST LA CERF 2007?	
Ub3rcool	19.23%
It's all about the bitches!	42.31%
Mai bine mă tzevuiesc decât să merg	11.54%
E naşpa, dar vin să-i iau autograf lui Kimo	26.92%

Blog de CERF





Am luat autografu' Nicoletei Luciu, pe al lui Kimo am uitat. Eu am fost în prima zi la CERF în excursie cu şcoala (da, am convins un prof de info să ne ducă tocmai din Drăgăşani, jud Vâlcea) şi am fost de la 11:00 până la 15:00. Timpul ne-a presat, aşa că nu am apucat să joc decât box pe Wii şi nişte UT 2004. Oricum nice.

■ **Executor 2005**

Fusei şi eu azi la Cerf 2007 împreună cu câţiva amici. A fost bine că nu a fost aglomerat, destul de aerisit. Faţă de anul trecut, parcă e mai bogat, mai mare.... Am luat steguleţe, pixuri (la BitDefender nu mai erau), ne-am plimbat, am belit ochii la plăcile video, procesoare şi cooler-e cât o minge de handball[...] Ne-am bătut în Wii şi PS3... Am mâncat bomboane şi prăjiturele cu răvaş pentru a ne potoli foamea... setea mai puţin. Am plecat frânt. Dacă se dădea şi bere pe gratis, era de nota 10.

■ **Eleazar**

Fain, am reuşit să pierd cu brio o zi întreagă stând degeaba pe la CERF, mă simt cu adevărat împlinit spiritual. Mă bucur că i-am revăzut pe mulţi cunoscuţi şi, hm, cam atât am realizat la CERFu' de anul ăsta.

■ **Sorel**

CERF-ul a fost destul de frumos anul ăsta... mult mai bine decât eşecul de anul trecut, dar nici cum era înainte... am băut multă bere... mulţi mici (2 lei micu??? wtf???)... m-am plimbat cu ultima inovaţie în materie de antiviruşi de la BitDefender pe post de balon... 5 minute... după aia mi l-a subtilizat un tovarăş... darn' these thieves!

M-am holbat la Wii şi la 360... că de pus mâna n-am apucat... m-am ofticat că n-au avut PS3. Trebuia să ajung la concursul de asamblat compuri... din părţi... am ajuns la gară la 10 juma... am luat 105-ul până la capătul opus faţă de cel la care trebuia să ajung... mă rog... aventuri în abis... am ajuns din greşeală prin Regie... şi pe la 1:30 la CERF...

Am încercat să mă trag în poză cu juma din tipele de pe acolo... din păcate doar una a stat... şi când să pornesc camera mobilului, am constatat plin de stupoare că nu mai am spaţiu... inutilă a fost încercarea mea de a şterge ceva că tipa plecase...

Mi-am făcut rost de licenţe de evaluare pentru doi ani de la nod32 şi BitDefender... bine... că puteam să le iau şi de pe net da' îmi plăcea CD-ul.

Sunt pe deplin recunoscător aerului curat de aparat de aer condiţionat de înăuntru... la ce frumos era afară, se transforma în carbon netratat şi negroidu'.

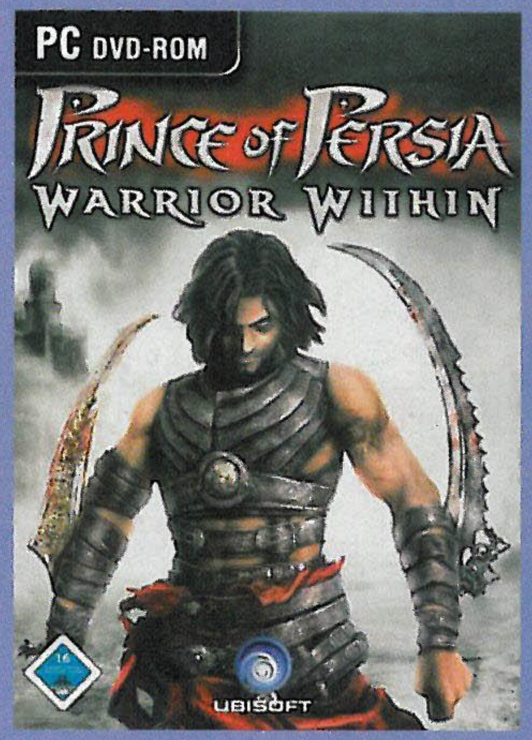
Nu ştiu cum am ajuns din greşeală pe la Romedica... da' m-am cărat în 2 minute.

M-am băgat la nişte tombole la care am câştigat experienţă îmbrăcată într-o formă foarte bine conturată de aluzie verbală...

M-am minunat la touchscreen-ul de 2 metri diagonală şi la proiectorul „touch screen"... bine... mai puţin la touchscreen şi mai mult la proiector.

Am luat cam tot ce era moca de la toate standurile (deh... roacherii ăştia... nemâncaţi)... m-am trezit la un moment dat că îmi bagă una în sacoşă zece

CONCURS LEVEL ŞI UBISOFT



Câştigă un joc Prince of Persia: The Warrior Within

Cine este producătorul jocului Brothers in Arms: Hell's Highway?

a. Ubisoft ☐
b. Chaos Concept ☐
c. Gearbox Software ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Brothers in Arms: Hell's Highway din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iulie 2007.

CONCURS LEVEL ŞI Hercules



Câştigă un Hercules Webcam Deluxe

Care este rezoluţia nativă a unui Hercules Dualpix HD Webcam?

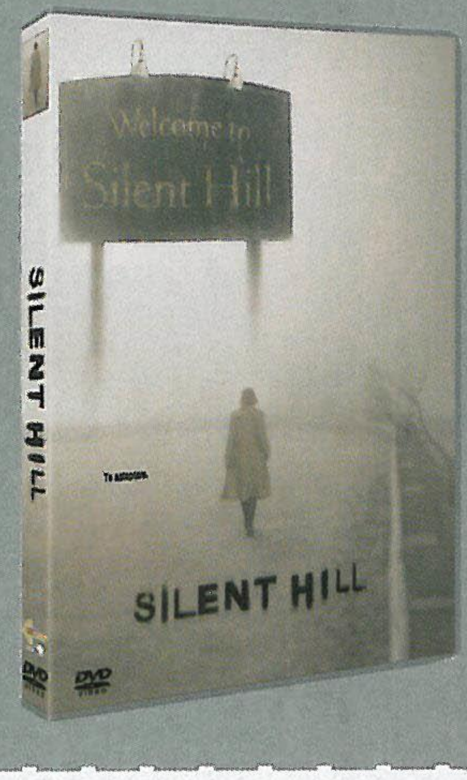
a. 800x600 ☐
b. 1024x768 ☐
c. 640x480 ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în testul comparativ din rubrica Hardware a acestui număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iulie 2007.

CONCURS LEVEL ŞI EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES



Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Silent Hill

Cine a fost regizorul filmului Spartan?

a. George Lucas ☐
b. John Reichenstein ☐
c. David Mamet ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iulie 2007.

mii de fluturaşi că deh... se plictisise să tot stea în picioare...

M-am ofticat că nu a mai fost body-painting ... that pretty much sucked.

În rest, ce să zic... a fost mai mişto ca anul trecut (în afară de faza cu body paintin')... şi mult mai varză ca în ceilalţi ani.

■ **hellbound**

Am fost şi eu ieri, m-am plimbat, am făcut poză cu KiMO, am jucat Cellfactor (pe o sculă cu Ageia) , am făcut poză cu fetele de la UltraPro, am belit ochii la cum vă jucaţi voi Gears of War, am făcut poză cu un actor (habar n-am cum îl cheamă, dar îl ştiu de undeva)... ah da! şi era să uit... am vizitat CERF-ul... ce să zic?... not quite what I expected... aaaa, da şi era să uit ce era mai important :P , am făcut mai multe poze (punct).

■ **viklevel**

M-am întâlnit cu Psycho, Nervozix, HP, Sorel si Krusty. L-am păcălit pe Rzarectha să pună Gears of War pe XBOX360 ăla pe care rula un beat-em-up gay foarte colorat --->ERA DISCO! (tm Sorel). M-am jucat. Mi-am luat o drujbă în moacă de la Nervozix... mmm .. not fun. Rzarectha spune că te înveţi relativ repede cu controalele... Nu vreau. Vreau mouse-ul şi tastatura mea (cu care am făcut 15 fraguri imediat la Quake 4, offcontest - plecase unu... Kevin de la calculator - de pildă).

Am ciocnit, parcă, o bere şi cu Jack The Ripper, Yoshi şi cu restul de Juca... er… Revolushi.

p.s. N-am reuşit să îi conving pe ăştia să îl omorâm pe Krusty. Nu ştiu ce n-a mers.

■ **Brutalistu**

What he said? Wait, what? Kill me?

Deci clar, te răpesc, camera întunecată, legat de un scaun, monitor pe care rulează wow, for ever and ever and ever. I'm coming!

■ **Krusty**

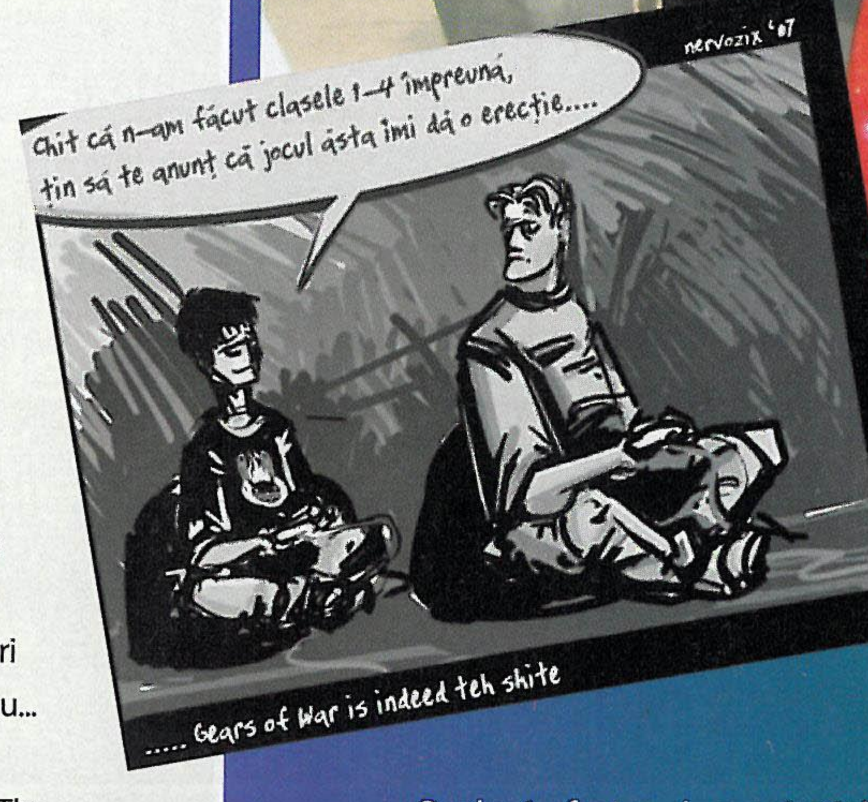
Ok, am fost, am văzut, m-am întors. Au fost câţiva membri de pe forum, and that was nice... momentul cel mai „hepic" a fost când am apucat să joc Gears of War pe 360, and boy was it a crowd puller. Fain joc, nimeni nu ştia să-l joace şi a fost un fel de olimpiadă specială... oricum, CERF-ul în sine, praf. Standul LEVEL a fost cel mai ok loc din tot dezastrul, like a health pool in a dungeon of despare...

■ **Nervozix**

Am fost la CERF... I was sort of Nervo's escort (his spam wall, collecting all the damned adverts/fliers)...

Cerful kinda sucked this year per total... LEVEL s-a arătat ceva mai evoluat decât anul trecut... poate şi din cauză că am jucat ceva. Gears of War is the thing... şi chiar a fost special olympics... pad-urile pentru Xbox rămân o enigmă pentru mine, mai ales când vine vorba de un joc aşa alert...





Quake 4 a fost cool... am simţit lipsa double jumpului din UT... parcă personajele sunt mult mai mari ca în Quake 3 în raport cu hărţile... Lansatorul de rachete parcă trage cu artificii sau pocnitori... cool single player game, awkward multiplayer...

And that about wraps it up...

■ **Khez**

Just got back. That was FUN! Unii m-au văzut pe la standul LEVEL, alţii m-au văzut comentând şofatul femeiesc la maşina aceea de Core 2 Duo-F1! Am ajutat la câştigarea unui iPod şi am jucat Wii Tennis şi Quake 4. Overall, nu am văzut cine ştie ce, însă m-am distrat!

■ **Tanku**

Eu voiam să dau prima tură joi. Fac curat în program, plănuiesc să dau o tură şi pe la şcoală să duc nişte chestii. Cam totul trebuia să dureze maxim două ore. M-am înşelat amarnic:

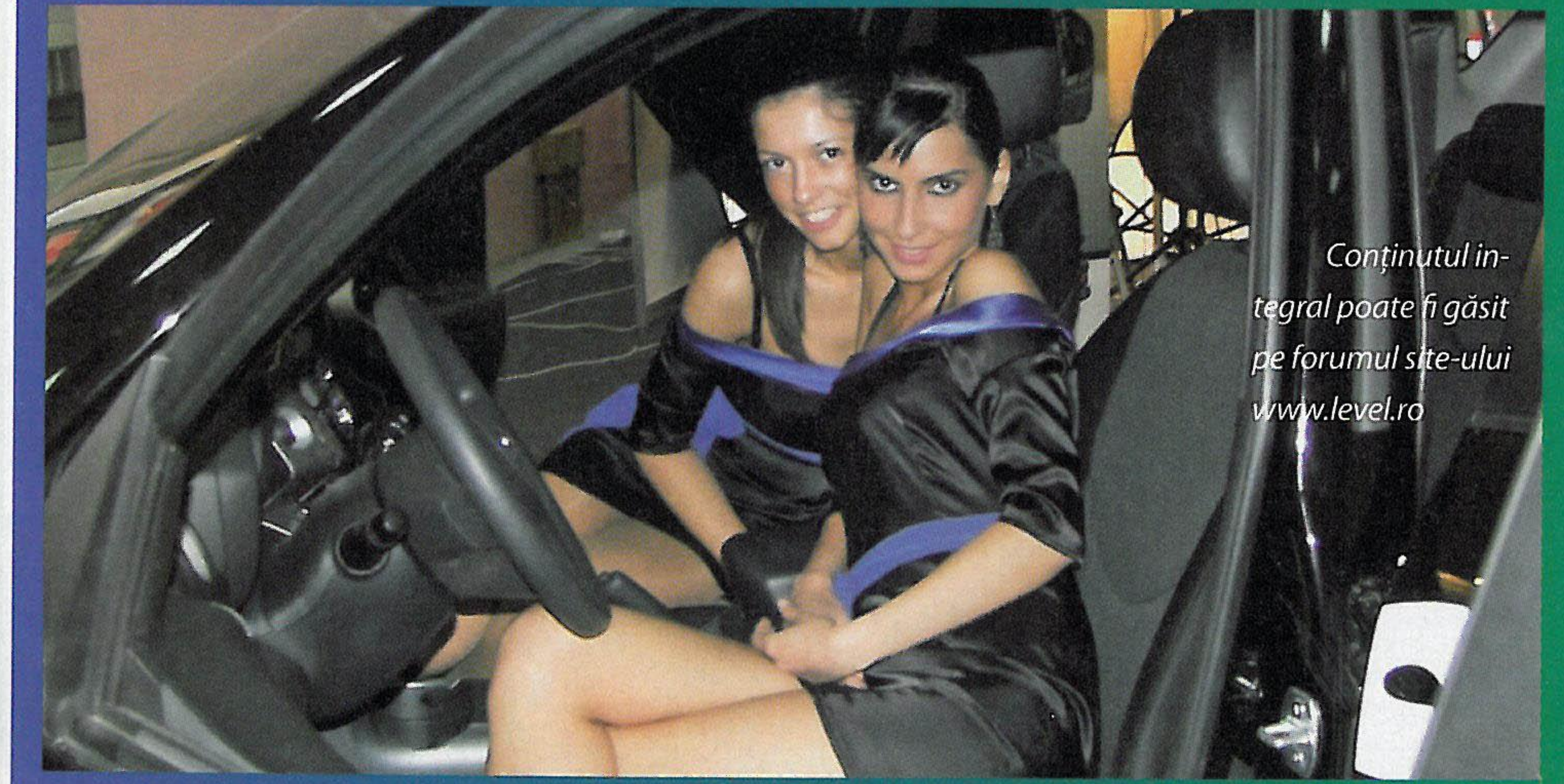
Am plecat de acasă pe la 11 cu gândul să ajung la birou şi să plec aşa cum am venit, în drum spre scoală. Secretara n-a fost de acord, aşa că am mai sărit coarda o jumătate de oră că venea un inginer. Boon, plec de acolo la 1, sperând că la maxim 2 să ajung în paradisu' tehnicii şi fetişcanelor calculatoriste trup şi...TRUP.

N-am noroc, dau două ture de Universitate sperând să găsesc un loc de parcare, renunţ şi parchez lângă Cişmigiu.

Ajung la Facultate la 2 şi când intru pe uşă mă sună amicul cu care trebuia să mă întâlnesc. „Bai… te mai freci mult? Că io aş cam pleca!"

Îi aduc aminte de originile lui umede şi umile şi încep să dau telefoane, că n-aveam chef să mă duc singur. Răpesc pe cineva de la un seminar, când realizez că deja s-a făcut trei, cu drumul şi aglomeraţia ajungeam la 4... şi parca pentru 2 ore nu merita să zic doar că am intrat şi am ieşit din expoziţie...

■ **Adrian Of**



Conţinutul integral poate fi găsit pe forumul site-ului www.level.ro

Câştigătorii lunii aprilie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Prince of Persia: The Warrior Within a fost câştigat de către Bereş Ovidiu din Târgu Mureş.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 10 carduri Club Gameshop.ro au fost câştigate de către următorii participanţi: Mihăilescu Cătălin din Brăila, Cvasnai Ioan Tiberiu din Paşcani, Zavate Dragoş-Mihai din Vaslui, Andrei Dobraniş din Bacău, Isac Tudor Claudiu din Cluj-Napoca, Gherase Laurenţiu din Timişoara, Binchici Bogdan din Arad, Banyasz Tamaş din Cluj-Napoca, Nastasie Cosmin din Drobeta Turnu Severin şi Ioniţă Anca din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câştigate de către următorii participanţi: Carp Edmond Ştefan din Călăraşi, Balaban Mihai din Petrila, Mărăşescu Gabriel Cristian din Gura Ocniţei, Godeanu Dragoş din Râmnicu Vâlcea, Tăsică Alexandru din Tărgovişte, Breabăn Petru Daniel din Rădăuţi, Turburaş Vlad Ionel din Predeal, Crâşmariu Florica Oradea, Pamfil Alin din Braşov, Stoica Vlad din Comuna Matca, Zicher Norbert din Baia Mare, Bobiceanu Gheorghe Cristian din Balş, Albu Cristian din Constanţa, Gurguţă Gheorghe din Târgu Ocna, Dobrea Alexandru-Vladimir din Bucureşti, Draisug Adrian din Galaţi, Urea Alexandru din Râmnicu Vâlcea, Iamanoi Mihai din Iaşi, Voicu Emil din Bucureşti şi Lazarovici Ştefan Mihai din Câmpulung.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Battlestations: Midway a fost câştigat de către Pavel Ioan Cristian din Târgu Mureş.

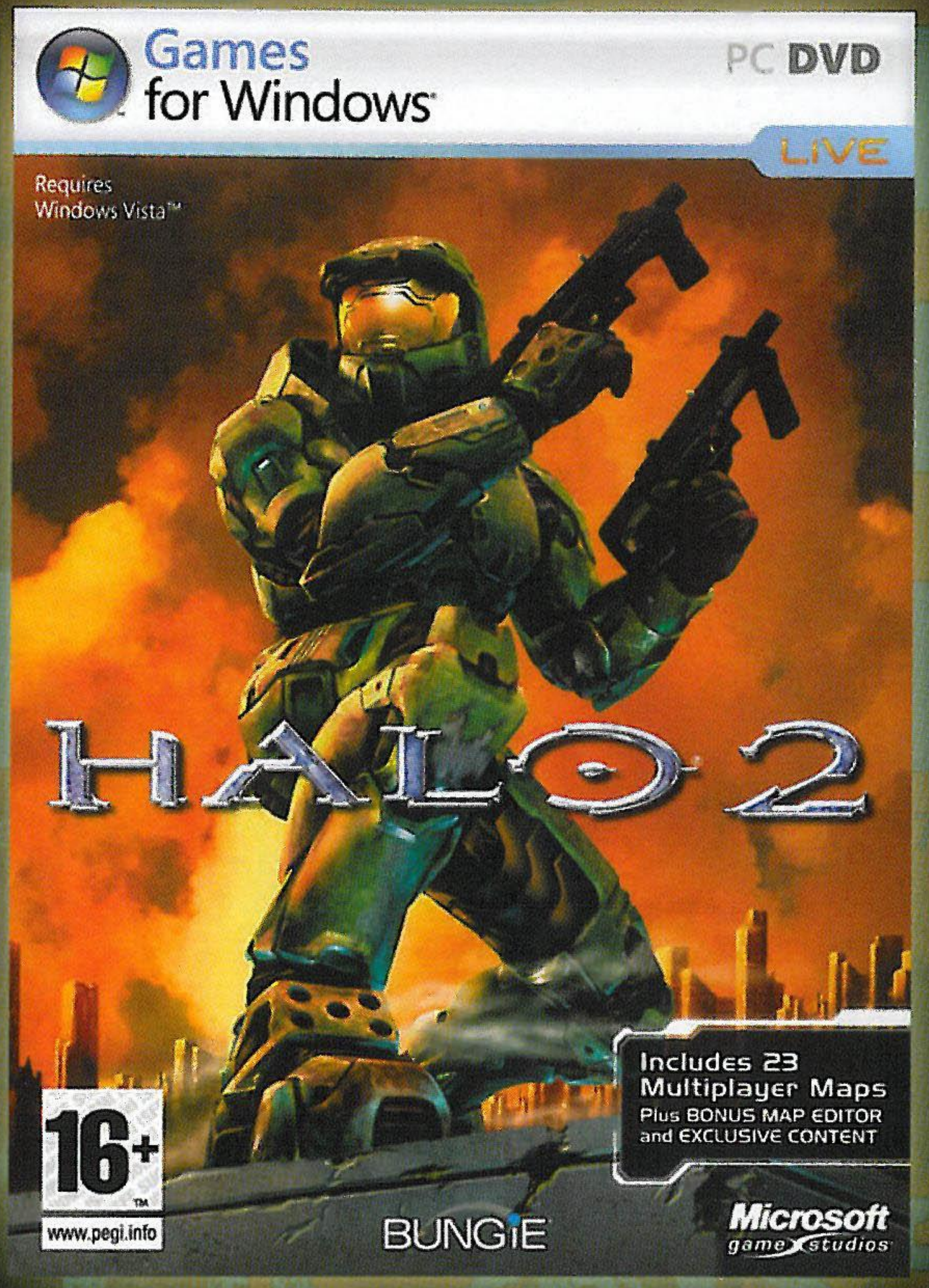
La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Badiţă Liliana din Slatina a câştigat un Hercules Webcam Deluxe.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Vacanţa: Gavrilă Radu Ovidiu din Bârsa, Mihai Victoraş din Bucureşti, Paticea Alexandru Mihai din Brăila, Roşu Vlad din Curtea de Argeş şi Kasa Jozsef din Satu Mare.

REGULAMENT DE CONCURS

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.





HALO 2

După ce a strâns peste 5 miliarde de ore pe Xbox Live, vine şi pe PC



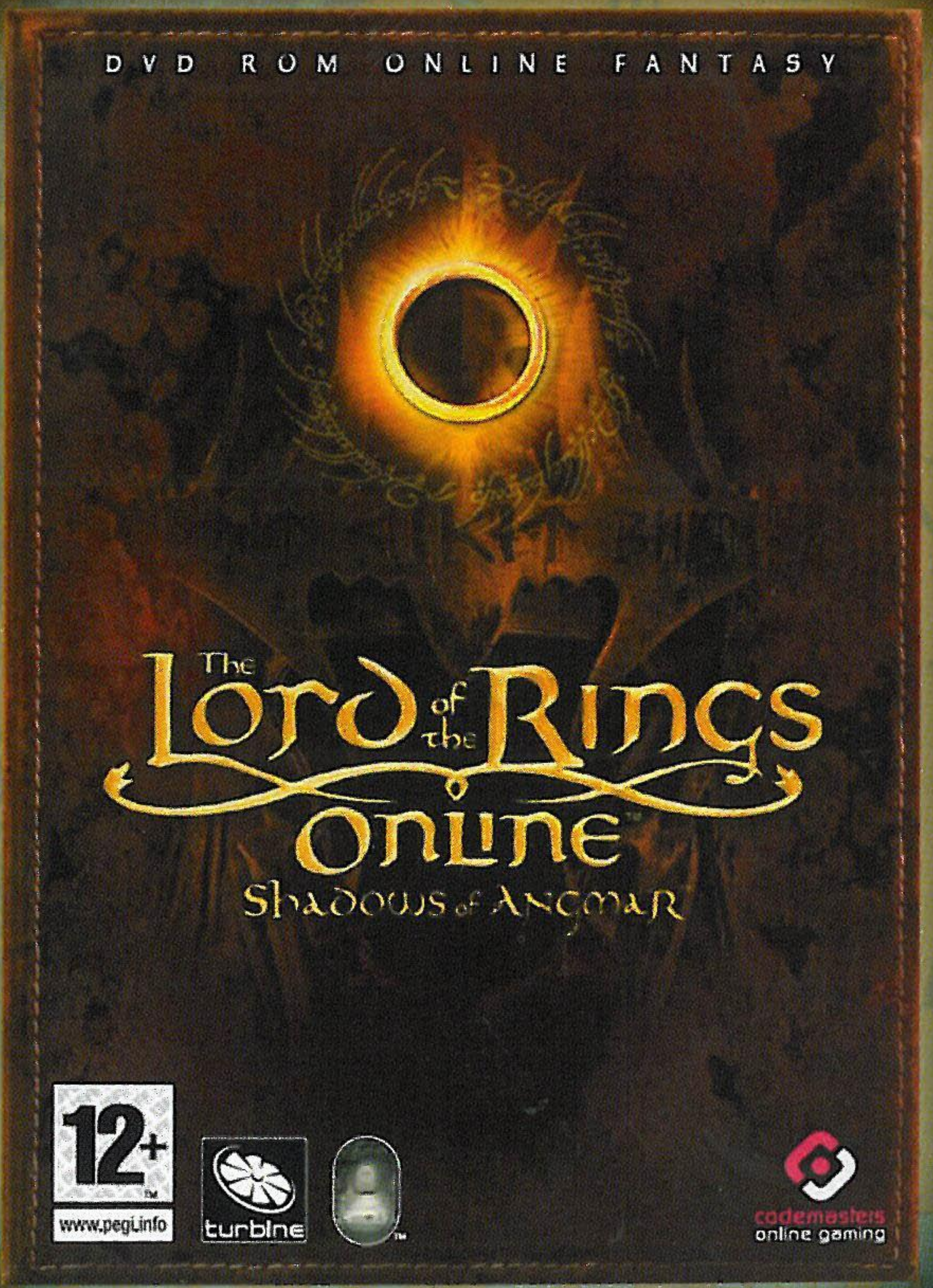
Motorstorm

Jocul care dă viteza PS3-ului



Theatre of War

Încă o reprezentaţie a superbului spectacol care a fost WWII



The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Atac la World of Warcraft

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE" au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.



New power. New speed
Quad Core from Intel

Diablo 666 G **Quad Core**

- •Intel® Core™ 2 Quad Q6600 (Quad Core, 2.4GHz, 8MB, LGA775)
- •1G DDR2 667 •P6N SLI-FI nVidia Nforce 650I SLI, MSI
- •300GB SATA2 16MB •DVD±RW Dual Layer
- •NX7900GS-T2D 512MB PCI-Express

3.999 LEI • **115** LEI / LUNĂ



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.

FAX - comandă
021 203.81.00

COMANDĂ ONLINE - rapid, sigur, avantajos
www.flamingo.ro

FLAMINGO COMPUTERS

Credit în lei, cu DAE de 26.68%, pentru o perioadă de 60 de luni. Ratele și prețurile sunt exprimate în lei și conțin TVA.